

零售价9.80元
2006年01期 Vol.47





行货「任天狗狗」最速研究！

专题策划 掌机三国年！

特稿 杀死脑细胞

全新栏目 精彩满载！

- 本社的马里奥战队
- 编辑部GAME半月祭
- GAME寻宝团
- 极秘之道
- 类型游戏严选
- 新连载:口袋的秘密
- GAME名流

绝妙攻略实现 超豪华热门游戏6连发

口袋妖怪·不可思议的迷宫/洛克人EXE6/最终幻想Ⅰ/马里奥赛车DS
龙珠Z舞空烈战/马里奥与路易RPG2/



电子奖

八大奖品

各种电影卡、PSP豪华装
原装SD/CF卡、原装NDS

ISSN 1672-8866



风之克罗诺亚

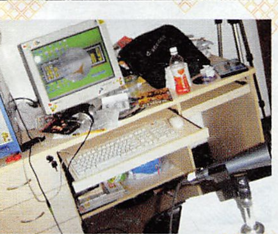


【风之克罗诺亚英雄】/GBA/NAMCO/ARPG

南梦宫应该得意，在这样一个动作游戏厂商不如意的年代，手头还能有一两款可以撑得门面的作品，实在不容易。为什么人们愿意沉迷在这个梦幻的世界里并流连不已？除了美丽的画面和绝妙的音乐，更重要的是游戏中轻松愉快的游戏氛围，这才是吸引人们反复于风之世界的关键所在。无论是2D还是3D，无论平面还是立体，克罗诺亚通过简单直接的代入感使玩家深深痴迷。这一点实在是少有厂商能够成就。NAMCO与任天堂骨子里的相像，在【风之克罗诺亚英雄】再一次表现出来，这是一种老日本的成熟下结出的甜蜜果实。无论任何时候，面对这样的游戏，自己总有一种说不出的实在感，或许是游戏内容的完整和充实，或许是得到这样一款难得的动作游戏的珍惜和幸运，再或许，会是挥不去的旧世代游戏情结在复杂着自己。对于这样一个游戏，就当是在梦想中畅游，当一回风之克罗诺亚英雄，再做一次甜腻的酣梦。

编辑长日记







【掌机迷们】

又是新一年，又是改版时间，这意味着更多的加班和更少的假期。不过，对于热爱游戏的人来说，如果每天都可以玩到最新的游戏，那从精神上讲，无疑时刻都是在放假的。

还记得我们在去年第一期开始做出的调整和改变吧，对于以“常变常新”为目标的掌机迷们来说，那应该是一次突破。很多有意义的尝试，在今年成为了积累经验后的一波爆发，爆发的结果就是现在这本等待你认可的《掌机迷》杂志。

去年，对于掌机界来说发生了一连串的大事情，新世代掌机PSP和NDS相继走过了一年的创业道路，结果还算乐观。对于中国玩家来说，能够第一时间在掌机上尝鲜，能够最快速地得到第一手的掌机游戏情报，这都是几年前不敢去想的。在《掌机迷》半月刊的推动下，掌机游戏的深层乐趣逐渐展现在我们的眼前，很多以前我们认为只有在家用机上才能体验到的游戏方式和内容，在小小的掌机上也实现了。而我们能够最先通过杂志向广大读者传播这些信息，其中充满了快乐。掌机开始由原先单纯的便携娱乐，逐渐向更多元的综合型娱乐发展。我们的杂志也不断掌握着更快的节奏，将更多信息装到读者的背包之中，收藏下来，成为真正的掌机迷。

事实上，掌机玩家和用户的队伍因为新掌机的出现而明显扩大，经常在地铁中看到手拿PSP打着游戏或看着电影的人，而且越来越多了，在这样的环境下，你的确能够感受到掌机在改变着人们的生活，这些改变是家用游戏无法取代和超越的，掌机特有的优势使其成为了必将在未来普及的一大娱乐。如果有可能的话，形成一个完全独立的娱乐门类也不是虚无。相信游戏取代其他的便携娱乐方式在不远的将来将成为必然，短小精干的娱乐将成为主流，人们对于游戏的需求将会通过掌机达到前所未有的旺盛。

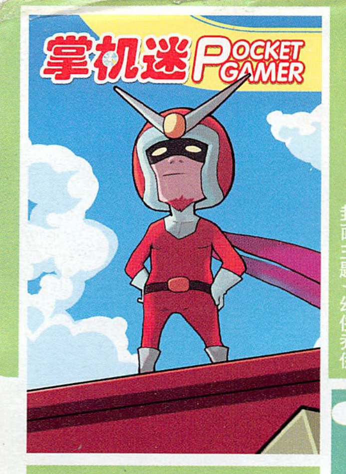
为此我们又做出了调整。

我们将顺应时代潮流，但绝不会放弃国内更广大的掌机玩家的真心需求，这将是《掌机迷》在今后办刊时的不改方针。这一策略，也将根深于每一名编辑的心中。《掌机迷》在今年将会更多的做一些实在工作，呈给读者的也将是实在充实的文字享受，当然也会兼顾《掌机迷》系列固有的实用性。

《掌机迷》永远是掌机迷们的朋友。




カラクリ
なにか お手伝いすること ありませんか?
新PSP®専用オリジナルアクションゲーム
2005.12.15 発売予定
CERO 全年齢
希望小売価格 (税込 5,040円) 4,800円
プレイステーション・ポータブル(PSP®)専用ソフト
© TECMO,LTD. 2005
TECMO
http://www.tecmo.co.jp
広告欣赏・机关



Vol.47 2006/01

封面主题／幻侠乔伊 原画／饿龙

目录
CONTENTS

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
编辑：雪人、暗凌、天意、岚枫、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

本刊声明

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活





死神降临 你准备好了吗？

《BLEACH》是久保带人在集英社的《少年JUMP》上连载的热门漫画，虽然论热血不及《海贼王》，情节设计略输《猎人》，但是剧情张弛有度，伏线突起令人措手不及，因此非常吸引人。主角黑崎一护就是常见的那种做事情凭感觉、考虑之前就先行动的类型，女主角朽木露琪亚一点也不美形，几个伙伴井上织姬、茶渡泰虎和石田雨龙也还算中规中矩，而作为对手的护庭十三队里的人物都个性鲜明，他们之间错综复杂的关系更使剧情富有张力。因此，《BLEACH》受到了欢迎，漫画连载突破四年，动画化的路走得一帆风顺，不难想到其游戏化也是势在必行的。







久违的双线四人混战



→原作中浮竹和京乐与总队长的对决是一大看点。

由《BLEACH》改编的游戏先后登陆了PSP、PS2和NGC，这三作都是FTG游戏，即将发售的PS2上第二弹《BLEACH 被解放的野心》将是一款RPG，而NDS版《BLEACH DS 驰骋苍天的命运》则将于2006年1月26日发售，本作仍将是一款FTG游戏，不同于之前三作的是，NDS版的本作将是一款双线战斗的格斗游戏，由财宝公司制作。说到财宝公司，大家自然而然会想到MD的经典名作《幽游白书 魔强统一战》，它是第一款支持四人混战的双线对战格斗游戏，虽然可选人物并不多，但是每个人物的出招很简单，连续技异常丰富，人物的招式名称以及战斗场景都忠实于原作，在当时掀起了热潮。《魔强统一战》可以说是里程碑式的一部作品，直到现在还为很多玩家所津津乐道，财宝公司的此次再度出手，令人不禁对本作充满了期待。

黑崎一护原本是一个普通的高中生，要说有什么特别的话，那就是他能看到死去之人的灵魂。一护平凡的生活被来自尸魂界的死神朽木露琪亚打破，露琪亚在与“虚”的战斗中身受重伤，为了保护自己的家人以及为保护自己而受伤的露琪亚，一护接受了露琪亚的死神之力，挥动斩魄刀斩断邪恶。失去了灵力的露琪亚暂时住在一护家的壁橱里，并成为一护的同班同学，而一护则一直以代理死神的身份执行着引渡亡魂和打败虚的工作。擅自转让死神之力是死罪，露琪亚终于被来自尸魂界的死神带了回去，并将被处以殛刑，为了救出露琪亚，一护与井上织姬、茶渡泰虎、石田雨龙以及黑猫夜一在浦原喜助的帮助下进入尸魂界。在护庭十三队展开对一护等“旅祸”的追捕时，静灵庭内发生了第五队队长蓝染被害的事件……错综复杂的事件像萦绕不去的阴云，真相将随着时间渐渐显露，护庭十三队的各位队长与副队长纷纷展露身手，豪快的对战格斗开始在即。

露琪亚，我欠你一条命，所以我一定会带你回去！







完全再现原作中的经典场景

↑→雏森与织姬、夜一与碎蜂分别组队战斗，而背景是作为施行露琪亚死刑的双殛。





斩月 把你的力量借给我吧！

《BLEACH》中的每一位死神都拥有自己独特的斩魄刀，斩魄刀拥有自己的名称和始解、卍解两种形态，各位FANS都能对每一把斩魄刀如数家珍，一护的斩月、浦原的红姬、市丸银的神枪、雏森的飞梅、白哉的千本樱、恋次的蛇尾丸、东仙的清虫、冬狮郎的冰轮丸等等。原作剧情中一护在双殛上救出露琪亚之后，元柳斋的流刃若火、浮竹的双鱼理、京乐的花天狂骨、碎蜂的雀蜂等斩魄刀的出现令FANS们兴奋不已，各位高手之间的对决也让人情绪高涨万分期待。这些堪称经典的场面都能在游戏中重现，每个人的斩魄刀形态以及招式都与原作中保持一致，对FANS来说又是一大福音。拥有这么多闪光点的游戏怎能不玩呢？燃烧吧！炽热的格斗之魂！






超激报 Special 02

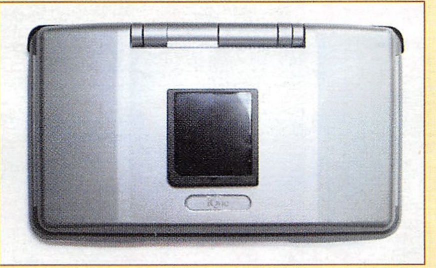
任天狗狗™

iDS	iQue	发售日未定
	SLG	1人/价格未定
任天狗狗 体验版	对应触笔、麦克风	

文、责编/岚枫

百万满分大作进军国内市场
——神游《任天狗狗 体验版》抢先体验

《任天狗》系列作为老任在DS主机上发售的一款养狗育成类游戏，自发售以来就受到玩家的强烈好评。日刊FAMI通更是给予了满分40分的评价，可见游戏是具备了相当的素质。在世界范围内本作的销量轻松就突破了百万，甚至国内一时间也出现许多“养狗专业户”。但是碍于语言障碍，国人还是很难完美的体验到本作的魅力，就在近日掌机迷编辑部拿到了由神游公司开发的《任天狗狗 体验版》的DEMO卡带。笔者试玩过后在这里向全国的DS玩家做第一时间的测试报告！



↑DEMO的卡带连封面都没有，看来的确是测试用的，并且只能在IDS主机上运行，如果插在NDS上就会出现“ONLY FOR iQue DS”的字样。

进入游戏后就可以看到本作的LOGO画面，官方的译名为《任天狗狗》，标题中所出现的叠音也的确是比较国人化。（让笔者自然想了近期比较热门的奥运吉祥物“福娃”——贝贝、晶晶……）游戏体验的时间只有5分钟，过了5分钟系统会自动退出游戏……开始笔者还对神游这样的设定很奇怪，可是进入游戏后就会发现，这个体验版所含有的内容的确是少得可怜，5分钟的强制体验时间也算是情理之中。

游戏中所有的菜单、选项全部已经变成简体中文，包括物品、操作中所出现的注释，字体也看着比较舒服，让人基本满意。在画面的表现以及菜单的设置上也与其它版本完全相同。游戏开始时玩家就可以拥有1000RMB，（注意！是人民币！神游在这样的细节的地方都做到了完全的本土化。）但是因为在体验版中无法点击“购买”的选项，所以也只是个摆设。进入“玩耍”选项后玩家就会看到狗舍里不同品种的三只小狗，它们已经有了各自的名字。点击下屏的中央位置，利用吹口哨将狗狗们都叫到自己身边来，此时下屏中会出现狗狗的画面，用触笔可以摸摸它们，跟它们进行更亲密的交流。



↑系统已经为玩家将狗狗的名字起好，“旺财”的名字实在是让笔者不得不“寒”……

选择“物品列表”的选项后，就可以利用现有的物品来跟狗狗们进行玩耍了。体验版中只有包括“运动”、“玩具”在内的八个选项，而其中“时钟”与“其它”的选项还是空的。实际上可以玩的部分并不是很多，这其中包括正式版中比较经典的扔飞盘、跳绳等道具，但配饰的道具实在是少得可怜，只有4种。



↑体验版中还无法选择“购买”选项。

虽然这个体验版内容的确是偏少了一些，但也可以让玩家很清楚地看到厂商的诚意，如此经典的游戏被汉化推出，希望能够为现在国内低迷的IDS市场带来一些活力。请大家能够支持我们的行货，以及神游科技，让国内的游戏产业早日步上正轨。最后期待《任天狗狗》正式版的早日发售。



超激报 Special 03

文、责编/岚枫

PSP	TEMCO	2005.12.25
	ACT	1人/价格未定
机关 体验版		150KB



05年PSP上最值得期待的原创游戏

——《机关 体验版》第一时间体验报告

《机关》作为TEMCO即将在PSP上发售的一款原创游戏，一直受到众多玩家的关注。本刊曾经在44期的“新作工房”中介绍过本作，相信大家还有印象吧。编辑部在近期拿到了这个游戏的体验版，借此机会向读者介绍一下笔者玩后的心得体会。话先说在前面，这的确是一款非常值得期待的PSP大作，不要走开哦！看了我的推荐你一定会喜欢上本作的！

关于游戏的故事背景，具体请参见本刊44期的新作工房关于对本作的介绍，这里就不浪费篇幅重复了。体验版中重要的角色都得以出现，包括主人公纳特、通信员恰伊姆、负责人多尔库巴内以及可爱的机关人杰库鲁。整个体验版的冒险过程都是在**バルブエア**遗迹中进行的，使用主角纳特带着六个机关人杰库鲁破解机关并与敌人进行战斗。整个体验版的游戏时间在1个小时左右，中间有少量的剧情介绍，大多还是让玩家来了解游戏的各种系统。

本作中的核心内容就是阵型，机关人杰库鲁可以在主角周围组成三种阵型，分别为圆阵型、纵队型和横队型，不知道在正式版中是否会加入新的阵型。每种阵型都有它自己的独特作用，例如圆阵型可以利用主角和杰库鲁一起落下时的压力砸碎一些箱子或敌人；游戏中会经常出现一种叫做**マグネット**的印有花纹的石头，排成纵阵型砸向石头，此时的杰库鲁就会粘在石头上，变成了一个临时的梯子。另外如果将排成纵阵型的杰库鲁砸向敌人，还会有攻击效果哟；而横阵型对敌人也有攻击效果，因为是要转动两端的杰库鲁，所以对一些特定的、必须要从侧面才能攻击到的敌人，用这种方法就可以打到了。





↑灵活运用各种阵型机关人杰库鲁的帮助，是本作的核心。

关卡的前期只是在户外进行，而到了遗迹内后机关就会多起来，虽然体验版中并没有很难的谜题设置，但可以预见未来的完全版中将存在大量有趣复杂的谜题机关来等待玩家来挑战。在游戏后期会出现纳特与机关人杰库鲁的合体攻击，方法是按方向键来进行变身选择，变身需要消耗在平时得到了三种不同颜色的道具。使用合体技后不能进行调查，不能离开此场景，并且在画面的左上方会多出一个耐力槽，当耐力槽降到最低后就会自动变成普通状态。体验版中只能发动一种合体技——变成剑豪，按□键攻击可以对敌人进行斩杀，连续斩必须要按一定节奏按键才可以，稍微有些难度。体验版的最后会有一个比较大的机关设置，从目前官方放出来的资料来看应该是利用第二种合体技来破解，可是很可惜，得到第二种合体技的同时体验版也就结束了。

本作的整体风格相当的轻松。可能是体验版的关系，游戏的个别场景视角处理得相当不理想，希望在正式版中能够得到修正。本作马上就要在12月25日发售了，如果已经厌倦了PSP上续作成风的“冷饭军团”，那么一定要尝试一下本作，让我们一起期待吧！



粉丝汤

从这期开始我们将在每期邀请一位忠实读者围绕一个话题一起聊天。今天我们邀请的是杨凯读者。

翔武：今天聊天的话题是"游戏，童年"。

杨凯：这个话题不错，我们先从最初接受的游戏聊起吧。

翔武：那我先问吧，杨凯最先接触的是什么游戏呢？

杨凯：《超级马里奥兄弟》吧，很多人最先接触的都是这个游戏，我也不例外。如果我没猜错的话，翔武最开始接触的也是这个游戏吧，看到你玩的《马里奥A4》还真的很华丽呢。

翔武：呵呵，被猜到了。没错，我最初也是玩的这个，不过当时玩得很一般，属于那种正常的玩法，至于《马里奥A4》那是后来练出来的。

杨凯：当时这款游戏真的是很普及，基本上有FC的都有这个游戏。翔武在玩这个游戏时有没有遇到什么难点呢？

翔武：最大的难点倒说不上，可以说是最大的遗憾吧。当时每一关都认认真真地打，不过由于玩的时间有限，再加上当时的游戏没有记录功能，所以一直没能打通这个游戏，选关的秘技也是后来才知道的，不过那时手头已经没有这个游戏了。

杨凯：真的是很遗憾啊。

翔武：说起来，杨凯第一个打通的游戏是什么呢？

杨凯：嗯，要说通关，我最先通关的应该是魂斗罗吧，也可以说是当时通得最多的游戏。

翔武：记得当时不少人为了那个"水下八关"重玩了多少次。

杨凯：不过，当时我连这个是什么都还不知道呢。想必翔武君也为此苦恼过吧？

翔武：刚开始的时候也不知道，不过等到后来再玩的时候，就已经知道这是假的了。但是还是出于好奇心试了很多次，结果也可想而知了。在你童年接触的游戏里，有没有令你感受很深的游戏呢？



杨凯：当然有啦，《热血》系列就是一个典型。

翔武：这个系列我也很喜欢，基本上，我们这个年龄段的基本都玩过这个系列吧。不知道你最喜欢里面的哪一作呢？

杨凯：《热血新记录》应该是我最喜欢的一款了，五个项目，非常恶搞，也非常有意思。在400M中可以买油和钉板，游泳的时候可以买食人鱼，还可以多个人玩，给我带来很多乐趣。

翔武：确实是啊，原来两三个朋友聚在一起玩，别提多有意思了。

杨凯：翔武最擅长的是哪个项目呢？

翔武：最擅长的应该就是跨越楼房的那个了，因为当时就我掌握了方法，其他朋友玩到那里都向我讨教经验。最不擅长的是游泳，如果不买食人鱼是赢不了别人的，尤其是水下格斗时，甚至那时还怀疑是不是和我不会游泳有关。

杨凯：哈哈，如果和不会游泳有关，那就太有意思了。不过当时我玩这个游戏时，由于不知道有其他模式可以选择，所以想练后面的项目，就只能挨个打一遍。

翔武：其实这个游戏在模式设定上算比较不错的了，可以选择其中的一个项目来练习。对了，你知道不知道这个游戏的隐藏结局？

杨凯：隐藏结局？我没听说过，以前只是随便玩一玩。

翔武：一般结局的画面是荡秋千的，隐藏结局就不一样了，每个队都有，第一次看到的时候心里有一种说不出的激动。不过不太清楚触发的条件，应该是金牌总数过百。

杨凯：看来翔武对这个游戏研究的还真是细致啊。

翔武：太过奖了，无非是对自己喜欢游戏的一种执著和追求。

杨凯：呵呵，相信每个玩家也都有这种执著和追求。虽然这些游戏离现在已经很远了，但是每次想起或再玩起时就又回想起它们给我们童年带来的乐趣。

翔武：没错，这些游戏给我们留下的回味和感动不是一两句话就可以表达的，只有用心去细细品味。好了，时间不早了，今天的谈话就告一段落吧。最后要说一下，各位读者可以在回函卡上留下QQ、MSN、电话等联系方式，说不定下一个嘉宾就是你。

姓名：杨凯　年龄：16岁　职业：学生　拥有主机：GBA SP　兴趣：玩游戏　QQ：82522298



彼者的主义

请你谈谈对《TALKMAN》的看法

●我已经下了决心等到TALKMAN价钱合理时一定入手。（于拓，16岁）

●能对应汉语，对中国玩家无疑是个好消息。（洪宇平，13岁）

●很高明啊！玩家可以在娱乐中提高自己的外语水平。（张宇鹏，17岁）

●这个创意太棒了，如果这个设备能和游戏互动就如虎添翼了。（李永，16岁）

●很想玩玩看，可惜手上正缺PSP，应该很好玩。（廖宏景，16岁）

●有了它就可以翻译更多语言了。（罗佳，12岁）

●TALKMAN不是单纯的游戏，寓教于乐两不误。（孙立，22岁）

●很不错的工具，对有语言障碍的人有很大帮助。（刑岩，18岁）

●语言翻译利器啊，看来以后出门要带着PSP了。（刘天翔，15岁）

●PSP拥有如此强的软件，可以语音翻译，太棒了。（白皓，19岁）

●不指望他能翻译得多准确，不过有总比没有强。（林海宁，22岁）

●不错，不错，以后日语就不可怕了。（许阳，17岁）

●以后可以带着去旅游了，也用他来问路或日常对话，一定很有意思，如果价格合适的话，我会在第一时间入手。（刘小尘，20岁）

●P对于学语言来说，它的实用性个人认为有点鸡肋。（三栖人论坛，fys_androw）

●疯狂4语，电子词典与游戏的完美结合。如果真能学会日语的话，还比较有兴趣！（三栖人论坛，紫色皮卡丘）

请你谈谈WI-FI对今后国内市场有什么影响

●我想可能不会像其他地方似的，在麦当劳中都可以上网，国内还没这条件。（洪宇平，13岁）

●WIFI可以使NDS网络化，有利于玩家间多交流，共同娱乐。（张宇鹏，17岁）

●把掌机游戏网络化了，在以后的市场会成为热点。（李勇，16岁）

●希望在国内可推动起来，这样掌机玩家不再孤单。（刑岩，18岁）

●掌机网络化是必然的发展方向，在国内热起来只是时间问题（陈明亮，16岁）

●网络能让大家不出家门就体验到乐趣，支持网络化。（郝文宾，16岁）

●在国内应该不会有大的起色，毕竟认识这个东西的人少。（陈海文，19岁）

●我已经用上WIFI了，和世界玩家在一起玩的感觉真不错。（徐文丽，18岁）

●真的好想使用啊！希望神游也能出这个！（三栖人论坛，kokokon）

●很多人都会选用路由器吧，WIFI是唯一的上网对战方法，所以还是会有一些人用的。（三栖人论坛，3A@Theod）

●我不认为会对国内产生很大的影响，但对国内玩家来说还是有好处的，可以了解世界上各国玩家。可以和他们互相交流学习。（三栖人论坛，fys_androw）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对SEGA取得北京2008年奥运会游戏化权有什么看法？

2、你对《动物之森DS》这款游戏有什么看法，请详细说明。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn



特别报道 SEGA取得北京2008年奥运游戏化权

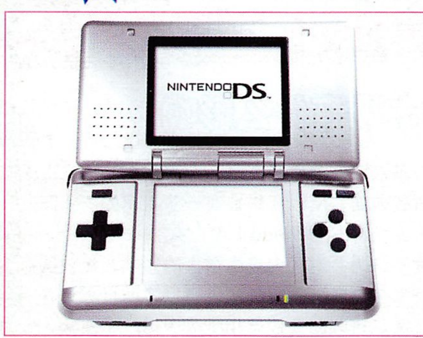
著名游戏公司世嘉在近日宣布，取得了2008年北京奥林匹克运动会的游戏化权。是与国际奥委会商标管理公司——美国国际体育传媒公司缔结了有关北京奥林匹克运动会的许可权契约。目前契约期和金额都未发表。

这次的游戏化主要是以陆上运动、游泳、足球等奥运会中所有竞技项目为主，在家用机、掌机等多平台进行。虽然一些具体的消息还没有公布，但是这个消息算是一个较受关注的焦点。





NDS主机全球销量突破883万台



11月24日任天堂发表了从2005年4月1日至9月31日的2005上半财年年度的年中业绩。据官方报告显示，任天堂2005上半财年营业额为1763亿日元，营业利润为196亿日元，其中在家用机的硬件销量方面，营业额比去年同期减少了46%，只有掌机比去年同期增长了22%。

在掌机硬件方面，GBA系主机（GBA、GBASP、GBM）销售量为325万台，其中GBM就占了70万台的数量。NDS销售量为357万台，其中日本占150万台，北美占68万台，欧洲以及其他地区占139万台。从2004年冬发售到9月底，NDS全球累计销量已达到883万台。

软件方面，GBA的软件销量为2776万套。NDS的软件销量为1330万套，日本占531万套，北美占456万套，欧洲以及其他地区占343万套。其中大受好评的《任天狗》日本、北美销量总和达256万套，占NDS软件总销量的1/6左右。

可以看出，任天堂在掌机方面靠GBM和NDS稳固了自己的掌机市场，从NDS的销量上可以看出，任天堂把发展的侧重点放到了NDS上，而且在NDS游戏的市场定位方面《任天狗》以及“脑锻炼”系列已经能说明一些问题了。GBA虽然已到末期，不过从软件销量上看还是比较稳定的，并没有下滑很严重。从GBA预定发售的一些软件来看，各大厂商还没有抛弃GBA的意思，希望GBA的晚年可以像他的前辈GBC那样过得很好。

任天堂各主机销售资料 单位：万台

GBA	2005上半年度	2004上半年度	累计
日本	57	135	1612
北美	168	380	3505
其它	100	158	1887
合计	325	673	7004

GBA	2005上半年度	2004上半年度	累计
日本	57	135	1612
北美	168	380	3505
其它	100	158	1887
合计	325	673	7004

《圣剑传说DS 玛娜之子》发售日确定

在NDS上备受瞩目《圣剑传说DS 玛娜之子》明确了发售日，这一作将定在2006年2月23日发售。经过了两次发售日的调整，《圣剑传说DS》终于把发售日定了下来，《圣剑》FANS们也可以塌实地等待了。同时，S-E公布了游戏中的八大精灵和精灵魔法等要素。

《圣剑传说》最早是以GB为平台推出的，当时是作为《FF》的外传出现，从SFC的《圣剑传说2》开始，《圣剑传说》形成了一个独特的系列，其中SFC的《圣剑2》和《圣剑3》都是不朽的名作。由于《圣剑》第一作是作为《FF》的外传出现，所以游戏中的魔法都是《FF》系列中的，而《圣剑传说》系列最有代表性的精灵魔法系统最初登场于《圣剑传说2》中，后面的作品中对这一系统做了各种强化和改进，本作中的精灵和《圣剑2》中一样，共有8个，分别是风、土、光、暗、水、火、月、木。这一作的精灵系统设定得也比较独特，玩家每次只能从它们中选一个带去冒险，回村后可以进行精灵的交换,因为一些场景的地形对于某些精灵是有利效果，所以就需要使用相应的精灵，以发挥精灵的最大实力。在达成特定条件时，精灵可以成长,而且魔法威力会提升，魔法范围也会变大，但这个条件目前还处于不明阶段。当自己和精灵接触时，可以使用恢复和辅助魔法，而且攻击的效果也会发生变化。这八大精灵在这部作品中会有如何表现呢？让我们拭目以待吧！



可以玩的音乐播放器，SOUND CARRIER登场

这是一款由SEGATOYS发售的便携音乐播放器，这款播放器最大的特点就是既可以用它来听音乐、录音，还可以用它来玩游戏。这款播放器具有以下功能：

1、音乐的录制和重放；2、语音的录制和重放；3、玩音乐游戏；4、养电子宠物；5、占卜&游戏功能；6、通信



SOUND CARRIER最大支持16分钟录音时间，音质分为高音质和普通音质两种，录制高音质的声音时只支持8分钟的录音时间，录制结束后可以输入最多4个平假名作为文件的名字。录制其他声音也是如此，由于在SOUND CARRIER中内置了麦克风，所以可以直接录音。音乐游戏模式中，可以用在SOUND CARRIER中的录好的音乐来玩音乐游戏，共分节拍、下落等四种游戏方式。占卜和游戏模式中，可以对自己的运程以及和对方的性格是否相合等一些有趣的占卜。小游戏模式中分为音阶记忆和神经衰弱两种，音阶记忆是通过听声音来确定是哪个音阶，并按相应的按键，神经衰弱就不用多说了。通信模式中可以和朋友一起玩音乐游戏，互相竞争。

如今掌上设备的发展是越来越快，可以看出在如今便携设备中，通信、媒体播放、游戏几乎成了主要的组成部分，原始的通信设备向媒体和游戏方面扩展，游戏设备向通信和媒体播放扩展，综合各种功能为一体也是现在便携设备的主要发展方向。

《马里奥赛车DS》引领NDS网络游戏新潮流

于11月14日在北美发售的《马里奥赛车DS》，发售的第一周就有11万的销量，在发售一周后统计得知在这期间中已有45%的《马里奥赛车DS》玩家使用WI-FI无线网络来进行对战。

《马里奥赛车DS》是第一个支持WI-FI的NDS游戏，而NDS的WI-FI网络也是在这款游戏发售当天正式开设的。对于这一情况，任天堂的公关总监这样说道："我们对这样的成绩感到非常高兴，这也替未来Wi-Fi网络游戏设立了标准，《马里奥赛车DS》应该可以很容易在其产品周期内成为百万大作，而我们也希望每个人都能在游戏里体验到Wi-Fi带来的惊喜。"



在当今这个网络发达的社会中，掌机已不能局限在局域联机中，网络化则是它的必然趋势,WI-FI网络的出现使这一情况得到了解决，而《马里奥赛车DS》则打响了这第一炮，创造了一个良好的开端。在以后也会有更多的NDS游戏支持WI-FI，使掌机游戏逐渐网络化，让世界各地更多的NDS玩家有切磋技艺、交流感情的机会。多元化的游戏，多元化的发展也是今后的掌机所寻求的道路。

《口袋妖怪不可思议的迷宫》发现恶性BUG

这一恶性BUG发生在用NDS卡带和GBA卡带进行联动时，可能会使GBA卡带的存档丢失。官方给出的回避方法是：在平时玩《青之救助队》的时候GBA版的卡带不要插到下面的卡带槽中。也就是说暂时先不要联动。

对于这一情况，任天堂及时地做出了道歉，并声明免费更换有问题的卡带，将于12月8日起通过快递来加快更换业务。

提起恶性BUG，估计会先想到DS的《牧场物语》，死机、丢档等情况都存在严重影响了游戏进程。而这次《青之救助队》的BUG则让那些想联动的玩家失望了一把，虽说厂商及时做出了道歉和处理，以后生产的卡带也不会出现此问题，但是对于国内玩家来说，又要像寻找《牧场物语》无BUG版一样，大海捞针似地去找没有BUG的卡带了。

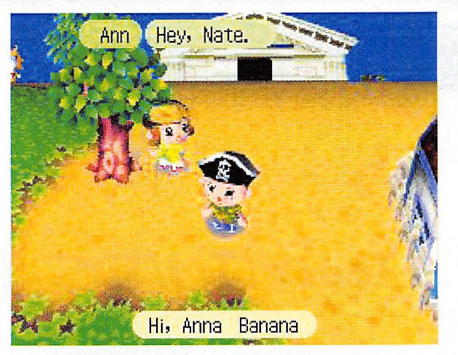


《动物之森DS》首周销量35万，NDS销量大幅度增长

继《马里奥赛车DS》之后，《动物之森DS》也成为近期的一个焦点。这款游戏发售于11月23日，在发售前软件的预定数量就达到了40万套。游戏正式发售两天后销量就已经达到了25万，在游戏发售一周后销量达到了35万套，同时带动了NDS主机销量大幅度提升。

有资料显示，《动物之森DS》在23日发售后到27日，总共发售了32万套。在21日到27日间，NDS主机的销量从平时每周4万、5万的销量一下涨到13万台。从23日到30日为止，NDS主机的销量已经达到了16万台，这也不得不说明了一款优秀软件带来的影响力是非常强的，也不得不让我们联想到《任天狗》发售时的销量。

《动物之森》这个系列的游戏主要体现的是



情感交流，人们在村子里过着没有纷争，平静的生活，在村子中和居民们互帮互助，让玩家可以感觉到这是一种轻松的生活。在游戏中玩家也会通过做一些工作来赚钱，充实自己的家,整个游戏可以给人一种在世外桃源生活的感觉。如果说家用机上的《动物之森》是拥有网络游戏气氛的单机游戏，那么NDS的《动物之森》就是一款十足的网络游戏，借助WI-FI可以使世界各地更多的玩家聚一起交流，一起创造美好的村子，创造美好的家园，也更能体现出这款游戏的立意所在。

以神秘岛为舞台的RPG《刃舞者 千年的约束》

近期，SCE公布了一款PSP原创RPG游戏——《刃舞者 千年的约束》。主人公为了修行来到了神秘岛，在梦中与一个谜之少女见面，并下定决心要帮助她，整个故事以主人公的一句“我一定会帮助你”的约定而拉开了帷幕。谜之敌人的存在，消失的英雄“刃舞者”的传说等，一切都将以神秘岛为舞台展开冒险故事。

本作中拥有物品合成系统，通过素材的组合做出新的物品，可以合成出各种对冒险有帮助的物品。另外，本作可以利用PSP的无线联机机能进行多人模式，最多可以4个人一起完成任务，任务完成后可以得到在单人游戏中无法获得的强力装备。



任天狗再创佳绩，欧洲销量突破百万



11月25日，在欧洲发售的《任天狗》欧版累计销量突破了100万套。这是在日、美版合计销量突破259万套后的又一大惊人成绩。《任天狗》是一款宠物饲养类的游戏，于今年4月底在日本首先发售，随后于8月时在北美推出，也获得了很大的收益。今年10月7日，这款游戏开始在欧洲推广，并且在发售不到两个月就突破了百万。随之而来的还有在10月和11月中NDS主机的销售量也随之巨增，最多的时候曾达到单周10万台以上的销量，目前NDS主机在欧洲的销量已突破200万。任天堂凭着《任天狗》无论是在硬件还是在软件上都得到了很大的收益，更重要的是成功地打造出了一个新品牌。

《任天狗》的成功无非是取决于这款游戏的市场定位，无论男女老少，无论之前接触没接触游戏，都可以很轻松地上手，并且乐在其中。比起一些大作，《任天狗》这种游戏对多数人都是合适的，也印证了任天堂在NDS上所实行的策略。



NDS新旧多款游戏体验活动开始

任天堂于12月1日在日本全国的游戏店店前设置了可供NDS下载体验版的设备，名为"TOUCH！TRY！DS"，玩家只要用NDS的下载功能就可以玩到体验版的游戏，而且还可以通过发售日、类型、厂商、游戏名等来进行游戏搜索，使玩家能尽快找到自己想体验的游戏，十分方便。

目前可以体验的游戏是《马里奥赛车DS》《史莱姆大冒险２》《滑雪少年DS》等30多款游戏,在12月15日会追加《马里奥与路易RPG2》的试玩下载。体验版只能在店前玩，部分体验版的标题和内容也不同。而且体验版也具有正式版的一些功能，例如《马里奥赛车DS》的体验版就可以支持最多8人对战。

这种体验版游戏下载的方式可以让更多的玩家在购买这些游戏前对它们有更多的了解，不过对于现在这种店前下载的方式还是有一定的局限性，还不能让全世界更多的玩家来体验这些游戏，但愿在以后可以通过WIFI无线网络设备下载体验版游戏，达到足不出户就可以体验到这些游戏。



掌机咨询情报站

●相信很多GBA玩家对《传说的斯塔菲》这个系列不陌生，这个系列拥有独特换装系统，在游戏中斯塔菲会身着各种各样的衣服，而收集这些衣服也成了这个游戏中的一大要素。预定于2006年在NDS上发售的《传说的斯塔菲4》，目前官方在征集斯塔菲的新衣服,无论是可爱的衣服还是帅气的衣服都可以投给任天堂，不知道这次的斯塔非会换上什么样的新衣服来迎接我们。

●有消息称，世嘉预定于12月8日发售的NDS版《甲虫王者》目前预订已达20万套，鉴于GBA版甲虫王者从6月23日发售后到现在已有50万套以上的销量，NDS版有如此预订数量也是在情理之中的，这个游戏最大的卖点就在于素材来自生活之中，日本的孩子们有捉甲虫、斗甲虫的习惯，甲虫也是在日本宠物店中很常见的，好的甲虫能卖很高价格的。假设一下，如果哪天有个养蛐蛐、斗蛐蛐的游戏，国内也会有很多人购买吧。

●日前CAPCOM公布了PSP《极魔界村》的新武器和新魔法，这次公布的武器有：大枪，作为枪的强化型，拥有更大的杀伤力，而且可以贯穿敌人；火炎瓶，这个武器在原来的作品中就登陆过，沿抛物线飞行，可以给敌人造成很大伤害；火药玉，炸弹的威力是不用质疑的，属于高级武器；追踪刃，这个武器会自动跟踪周围的敌人攻击，是非常不错的武器。这一作并不是完全移植，期待度还是比较高的。







全新改版的掌机迷排行榜第一期终于跟读者大人们见面，不知道全新制作的版面大家是否喜欢？如果您有什么宝贵意见一定要来信告诉我们哟！



口袋妖怪·绿宝石

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2004.09.16

NEW

《口袋妖怪》的旋风果然无人能敌，以1000余票的优势稳坐排行榜的头把交椅。



当期2967/累计2967

2位 黄金太阳·失落的时代

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2002.06.28

NEW

万众瞩目的《黄金太阳3》即将在DS平台上登陆，新一轮的"黄太"的热潮必将再次上演。

当期1898/累计1898

3位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：KONAMI 机种：GBA
类型：ACT 发售日：2003.05.08

NEW

《恶魔城》在国内果然有着极高的人气，爽快的战斗感和众多可挖掘的要素一直是玩家津津乐道的话题。

当期1862/累计1862

4位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2001.10.26

NEW

号称掌机上最优秀的RPG游戏之一，《黄金太阳》的出现彻底改变了人们对掌机RPG画面的概念！

当期1723/累计1723

5位 马里奥赛车DS

厂商：NINTENDO 机种：NDS
类型：RAC 发售日：2005.11.14

NEW

几近完美的游戏素质再加上通过WIFI可以全世界玩家的网络对战，的确是神作，DS玩家必备游戏之一！

当期1694/累计1694

名次		游戏	厂商/机种	当期	累计
6位	NEW	口袋妖怪·叶绿	NINTENDO GBA	1661	1661
7位	NEW	口袋妖怪·火红	NINTENDO GBA	1532	1532
8位	NEW	超级机器人大战OG2	BANPRESTO GBA	1497	1497
9位	NEW	口袋妖怪·红宝石	NINTENDO GBA	1472	1472
10位	NEW	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO GBA	1468	1468
11位	NEW	火炎纹章·圣魔光石	NINTENDO GBA	1243	1243
12位	NEW	超级机器人大战J	BANPRESTO GBA	1231	1231
13位	NEW	恶魔城·苍月的十字架	KONAMI NDS	1011	1011
14位	NEW	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO GBA	985	985
15位	NEW	洛克人ZERO4	CAPCOM GBA	891	891
16位	NEW	真·三国无双A	KOEI GBA	856	856
17位	NEW	牧场物语·矿石镇的伙伴们	MMV GBA	843	843
18位	NEW	马里奥赛车	NINTENDO GBA	830	830
19位	NEW	超级火枪英雄	SEGA GBA	801	801
20位	NEW	逆转裁判3	CAPCOM GBA	682	682

类型游戏TOP3

	ACT游戏	RPG游戏	RAC游戏	SLG游戏	FTG游戏
1位	恶魔城 晓月圆舞曲 厂商 KONAMI 机种 GBA	口袋妖怪 绿宝石 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车DS 厂商 NINTENDO 机种 NDS	超级机器人大战OG2 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	格斗之王EX2 厂商 SNKPLAYMORE 机种 GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架 厂商 KONAMI 机种 NDS	黄金太阳 失落的时代 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 厂商 NINTENDO 机种 GBA	火炎纹章 圣魔光石 厂商 NINTENDO 机种 GBA	龙珠Z 舞空斗剧 厂商 BANDAI 机种 GBA
3位	洛克人ZERO4 厂商 CAPCOM 机种 GBA	黄金太阳 被开启的封印 厂商 NINTENDO 机种 GBA	山脊赛车 厂商 NAMCO 机种 PSP	超级机器人大战J 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	街霸ZERO3 UPPER 厂商 CAPCOM 机种 GBA

游戏品质

GAME REVIEW

掌机游戏铁板阵

作品	极品飞车	洛克人EXE6 电脑兽苍牙/烈爪
		
	机种：GBA 版本：欧版 厂商：EA 类型：RAC 发售日：2005.11.15	机种：GBA 版本：日版 厂商：CAPCOM 类型：RPG 发售日：2005.11.23

批评家	极品飞车	洛克人EXE6 电脑兽苍牙/烈爪
岚枫	实在是搞不懂EA是怎么想的，不管怎么说极品飞车在PC游戏圈子里也有些人气的，可是这个GBA版本实在只能用惨不忍睹来形容，比起当年轰动一时的《V拉力3》有着相当的差距，游戏无论是画面、音效还是手感都让人无法接受。	《洛克人EXE》系列自首作问世以来一直就受到玩家的强烈好评。游戏具有集收集、交换、育成于一身的标准掌机游戏模式，再加上《洛克人》系列所特有的动作成分。虽然同一代作品同时发卖2个版本实在是有骗钱的嫌疑，但游戏的素质毋庸置疑。
翔武	EA公司仍然不放弃在GBA平台开发《极品飞车》系列的机会，不过这一作和前作《地下狂飙》相比没有什么进化，反而前作中车子跑起来呈现马塞克，以及比较差的手感倒是都保留了下来。从本作来看厂商确实没什么诚意，让《极品》玩家失望了。	《洛克人EXE》系列再出新作，在本作中热斗离开了秋原镇，来到了才叶市，面对才叶市发生的异常情况以及最强敌人的袭来，这个故事达到了高潮，同时也迎来了《EXE》系列整部故事的大结局。本作可以和《新我们的太阳 逆袭的萨巴塔》进行联动。
天意	EA公司似乎想榨干GBA的每一份油水，极品飞车再次登陆GBA了。按下满屏幕的马赛克不说，稍微动一下方向键赛车就立刻就左右摇摆，完全控制不住车身，并且被其他的车辆稍微碰一下立刻就失去方向，玩过PC版极品的如果玩到此作一定伤心的哭了。	EXE系列出到了第六作了，依然不厚道地分两个版本发售.本作剧情延续了上一作，热斗搬家，新的学校新的故事，但是系统仍然没有太大变化，不过版本的不同洛克人获得的能力也不同。本作最后的结局居然是热斗长大结婚，看来EXE系列就此完结。

我真不明白中国人是怎么看待游戏机这个东西的，无论好不好玩，只要画面好，样子炫就是好东东。（张稷）
男，17岁，山东省青岛市胶州市第一中学高二、23班，266300

龙珠Z 舞空烈战

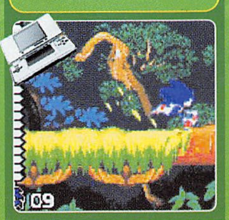
- 机种：NDS
- 版本：美版
- 厂商：ATARI
- 类型：FTG
- 发售日：2005.11.21

本作在系统上做了大幅度的改良，新增加了支援系统和组队攻击相当有魄力。在角色数量上虽然并没有大幅度的增加，可是为每名角色都制作了专门的故事模式，如果走分支路线的话会看到与原著完全不同的情节。本作的完成度相当的高，强烈推荐。

本作是GBA版《舞空斗剧》的续作，本作增加了不少新要素，新加入的必杀技以及支援攻击和小队攻击系统不但再现了原作中的一些场面，还使游戏的爽快感再度提高。因为背景采用了3D画面，使场地的空间感增强了不少，建议喜欢《龙珠》的玩家都来试试。

ATARI制作的龙珠，虽然号称是《舞空斗剧》后续作品，但却是由BANDAI发行的。游戏的操作方法很简单，每个人的出招方法都类似，不需要像格斗游戏一样输入复杂的指令。游戏中登场的人物相当丰富，甚至连《龙珠GT》中的几个角色也都登场，很令人感动。

索尼克 狂奔



- 机种：NDS
- 版本：日版
- 厂商：SEGA
- 类型：ACT
- 发售日：2005.11.23

在动作游戏偏多的掌机平台上，《索尼克》这种2D横版动作游戏的影响力显然已经大不如前。本作的画面表现比较特殊，借助DS的双屏设计，将两个屏幕的场景连接起来进行游戏。虽然看似别出心裁，可实际的运行效果并不好，总有种找不着人的感觉。

NDS还没和玩家见面时，这个游戏就有了开发消息。本作中两屏幕都是游戏画面，索尼克就在这两个画面中穿梭，开始会觉得有些不适应,不过习惯就好。在BOSS战时是采用的3D画面，而且效果还不错，如果下一作的游戏全程都可以采用3D画面就太爽了。

SEGA在退出主机竞争后在NDS平台又一力作,力捧的主角还是SEGA的象征，SONIC刺猬，另外也还有其他一些副角，游戏方法还是和以前一样，全力奔跑过关。奔跑的时候非常有速度感，上下屏可以联动。非常好的游戏。SEGA FANS不要错过了。

超级猴子球DS



- 机种：NDS
- 版本：日版
- 厂商：SEGA
- 类型：ACT
- 发售日：2005.12.01

本作是典型SEGA风格的游戏，上手容易，操作简单，但是却有着不寻常的游戏难度。在普通模式下进行游戏时，同其家用机版类似，用触摸屏进行游戏反倒是感觉很不适。为DS版专门设计的MINI游戏都非常有趣，实在是一款老少皆宜的游戏。

继GBA版的《超级猴子球》之后，这个系列再次登陆掌机平台。NDS上屏是游戏画面，下屏是猴子的行走状态，而且可以通过触笔来操作，不过精确度仍不如十字键。本作中加入了可以通过触摸屏玩的PARTY GAME模式，也可以和朋友联机，一起分享乐趣。

笔者并没有玩过前作，不过游戏上手还真是不简单，需要操纵裹在球中的猴子通过曲折的赛道，冲过终点。游戏的难点在于一旦球的速度加上去后就很容易冲出赛道。当然游戏还有不少可以近路和捷径可以挖掘，但对操作的要求非常高。本作是属于重度玩家的游戏。

龙珠Z 舞空斗剧



- 机种：GBA
- 版本：日版
- 厂商：BANPRESTO
- 类型：FTG
- 发售日：2004.03.26

《龙珠》的动漫画及周边在欧美地区的回光返照也波及到了游戏业。一时间市面上出现了不少素质参差不齐的《龙珠》系列游戏。《舞空斗剧》的出现给人以耳目一新的感觉,靓丽的画面配合合理复杂的系统以及数量众多的出场角色，着实吸引了大批龙珠系列的FANS。

这款游戏可以说是GBA上最强的《龙珠》格斗游戏，原作中的经典对决以及必杀击都被一一实现，使用必杀的时候还有语音伴随，十分爽快。现在NDS上出了它的续作，在GBA版的基础上做了一些改进，一些由于GBA机能问题而没有达到的也得以实现了。

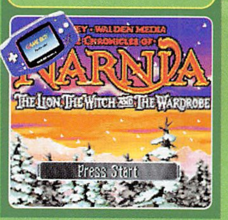
借着欧美的《龙珠》热潮，眼镜厂也不甘寂寞，本作应运而生，让人们认识到原来眼镜厂不光会做机战，格斗游戏也能拿得出手。游戏很像SFC上的《超武斗传》系列，不过因为是GBA的游戏，所以出招方法大大简化。即便如此，游戏依然吸引了不少《龙珠》的粉丝。

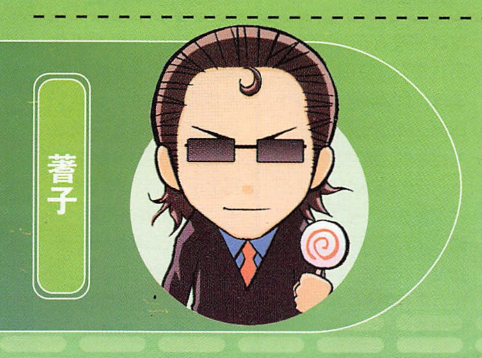
是掌机迷让我对生活充满了信心！谢谢各位小编充实了我的生活，使我的生命更加精彩。（孙立松）
男，16岁，河北省衡水市和平西路505号2号楼3单元201室，053000

游戏品质

GAME REVIEW

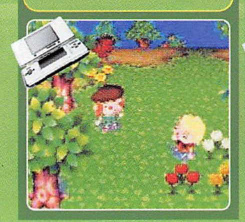
掌机游戏铁板阵

作品	哈利·波特与火焰杯	那尼亚年代记
		
	机种：GBA 版本：欧版 厂商：EA 类型：RPG 发售日：2005.11.08	机种：GBA 版本：美版 厂商：Buena Vista Games 类型：RPG 发售日：200.11.14
批评家		
暗凌	从魁地奇世界杯到三强争霸赛，原著中所描述的是非常奇妙又惊险刺激的一段故事，可惜改编成游戏后略去了一些精彩的场面。就动作方面来说本作还是不错的，GBA版无法像NDS版实现在触屏上画出图形发动魔咒，实在是一大遗憾。	刘易斯的魔幻小说《狮子、女巫和魔橱》被搬上了银幕，现在又被搬上了GBA，游戏剧情忠于原著，四个孩子来到乡下躲避战乱，无意中发现能通往那尼亚王国的一个衣橱，随后加入到白魔女和狮子王阿斯兰的斗争中去，以前看过原著的玩家会觉得非常怀念哦。
雪人	随着同名电影一起上市的本作，其主要玩家群当然是《哈利》迷了。不过，除了电影、小说给本作带来的巨大影响力之外，游戏本身的品质也算不错。虽然操作起来手感还是有一点僵硬，但是游戏中丰富的敌人和宝物还是足以吊起玩家们不断拼杀的胃口的。	本作是根据著名魔幻故事系列改编而成的动作游戏，游戏的画面和人设基本保持了美式动漫的固有风格，音乐则将气氛渲染得比较神秘。游戏的操作感比较差，人物动作感觉有些机械化，如果你不是原作的FANS，那么请你在购买之前一定要三思。
蓍子	GBA版的游戏的画面和声效都很出色，很好地表现了《哈利波特》的魔幻世界。游戏可用三个能力各异的角色，虽然同时控制三个人，但操作舒适，一点都不麻烦。游戏可以打开的隐藏要素多,并且多人模式也很有趣。美中不足的是游戏中有些很明显的bug。	一款根据小说改编的游戏，时间是二战期间，几个主人公卷入魔幻世界的故事。游戏美式魔幻风格的画风表现出了世界观。同名电影定于12月9日上映，游戏中的人物也采用了电影中的造型。虽然有时四人同时行动，但操作和解谜都比较单调。



想我所想，做我所做，追我所追，爱我所爱，生命不惜，游戏不止，人生苦短，动漫无限。（红狼）
男，21岁，安徽省淮北市孟西路28号2栋207，235000

动物之森DS



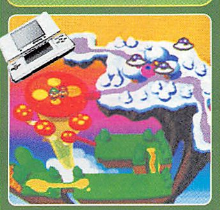
机种：NDS
版本：日版
厂商：任天堂
类型：ETC
发售日：2005.11.23

《动物之森》系列一向都是自由度很高的，在动物村中打工和开店，悠闲自在地生活下去，一切都随自己的意愿。如今NDS版《动物之森》又加入了支持Wi-Fi机能的网络要素，能与全世界玩家进行交流，更是为这款佳作锦上添花，你又怎么能不玩呢？

本作是一款充满了任天堂风格的小品型游戏。作为整个小镇中普通一员，玩家的任务就是和小镇以及小镇的居民们一起成长。而作为首批支持NDS无线网络服务的游戏之一，本作最大的乐趣还是玩家与朋友之间的交流。这是一款DS玩家必须支持的游戏。

NDS版最大的改进莫过于WIFI功能了，模拟生活类的游戏有了无线网络，又是在掌机上，可想这款游戏会有多么长久的生命力和多大的魅力。动物之森中不再只是NPC动物，而是人和人的交流、活动、安逸的生活着，厌倦了无休止升级的玩家赶快加入吧。

马里奥与路易RPG2



机种：NDS
版本：美版
厂商：任天堂
类型：RPG
发售日：2005.11.29

若前作能以“很好玩”三字来评价的话，那么本作就是“非常好玩”，为了充分使用NDS的键位，做到像前作那样一键就可以控制人物战斗，游戏中加入了马里奥宝宝和路易宝宝，四个人的队伍使各种解谜和动作都变得极为丰富，这个游戏一定要玩。

任天堂家族的一线大哥马里奥这次带着他的全班人马登陆NDS平台，给玩家们带来了新的乐趣。游戏依然保持了《马里奥》系列轻松活泼的整体风格，而游戏的操作性和关卡的设定也比较出色。除了保持眼疾手快外，开动脑筋来解决问题也是通关所必须的要素之一。

动作要素多是这个系列的特点，加入了小马里奥路易这对搭档，动作设计就更加丰富。并且NDS比GBA多出的两个键，也很好地分配到了角色的身上。虽然还是以马里奥救公主为主题的游戏，但情节更加饱满，故事夸张搞笑。游戏长度为20小时左右，强烈推荐。

史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团



机种：NDS
版本：日版
厂商：SQUARE ENIX
类型：ACT
发售日：2005.12.01

虽然还是像前作一样在迷宫中冒险并拯救伙伴重建村庄，但是加入新的敌人和战车后，乐趣有所提高，值得肯定的是本作的音乐仍然轻松愉快，地图的设计很不错，双屏的使用避免了来回切换地图的麻烦，其实如果仔细看的话，游戏中的对话也是非常有趣的。

史莱姆和尾巴团终于出现在NDS平台上了！本作中玩家将可以继续控制史莱姆与尾巴团的成员们展开对决，而游戏的玩法和GBA上的前作相比差别并不是很大。玩家需要不断地击败尾巴团的阻挠，将被尾巴团捉走的伙伴们救回来，重建自己的美好家园。

这是GBA版《史莱姆大冒险：冲击的尾巴团》的续作，初看会以为是GBA游戏，并且直到正式游戏，上屏才出现地图画面。游戏中会跟各式各样的史莱姆相遇，利用史莱姆独特的身体可以做出许多搞笑的动作，进行攻击和关卡玩法，玩起来有很独特的趣味。

马里奥与路易RPG



机种：GBA
版本：日版
厂商：任天堂
类型：RPG
发售日：2003.11.21

对比马里奥系列的其他作品，《马里奥与路易RPG》在玩法上是一种全面的革新，无需讲求动作性，轻轻松松的与敌人战斗，A键和B键分别控制两个人的行动，无论是攻击、回避、反击都异常简单，而游戏中的解谜部分也由于两人的配合而变得丰富有趣。

马里奥和路易这对兄弟在掌机上联袂登场，为掌机玩家带来一个出色的动作游戏。游戏中，玩家要灵活运用这对兄弟的能力，依靠自己的智慧来破解设计巧妙的关卡。整个游戏的风格非常轻松，让人在游戏时可以得到比较充分的放松。

不同于其他马里奥RPG，这个游戏用A、B键对应两个角色的设计在当时堪称一绝。在游戏中可同时控制两人，也可以单独控制一人。而关卡设计上配合了角色能力，使游戏充满了动作和解密等游戏的乐趣。还有很多可单独玩的小游戏使游戏妙趣横生。

热血物语再度复活，崭新形象登陆GBA

热血物语EX

□ATLUS　□ACT　□2004.03.05　□4800日元
□1人用　□卡带　□全年龄推荐

热血与友情的新篇章

一提起《热血物语》大家首先就会想到FC上的那一作，确实，FC版的《热血物语》在当时的游戏中算非常不错的了，在游戏中既可以体验到ACT的爽快感，又能体验到略有RPG风格的剧情以及其他设定。不过我们今天要说的不是FC版的，而是后来作为FC《热血物语》加强版的《热血物语EX》。

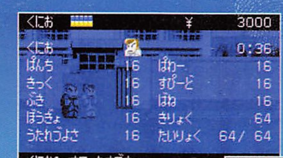
《热血物语EX》于2004年3月5日在GBA上登陆，这时距离TECHNOS倒闭已经将近10年了，《热血物语EX》也成为了近几年中的第一款《热血》系列游戏。厂商上虽然写的是ATLUS，但是这款游戏仍然是由当年开发热血系列的小组开发，不知道大家还记不记得在2001年ATLUS曾出过一款躲避球游戏，名为《爆热躲避球战士》，当时曾有人说这款游戏有抄袭《热血高校》的嫌疑。实际上这个游戏也是热血开发小组的人做的。下面还是让我们来详细地介绍一下《热血物语EX》这款游戏吧。

热血系列中的人物虽然一个个都是Q版形象，让人觉得这个游戏在设定方面可能会有些粗枝大叶，其实不然，尤其是在《热血物语EX》中人物无论是从性格还是从背景方面都设定的十分详细。就拿国夫来说，他是故事的主角，但也是个不良少年的代表，不过他和一般的不良少年又不一样，他这个人喜欢做好事帮助人，锄强扶弱，最看不惯一些卑鄙的做法，对认定的事情也会一做到底，能为朋友两肋插刀，形象上是个不良学生，但骨子里却是满腔正义。阿力就是那种单纯直率的性格了，而且在阿力的设定资料中，他还被设定成留级一年，难不成要做反面教材？从《热血硬派》的故事结束之后，他们两个人也从开始的敌人关系发展为亦敌亦友的关系，也就成了《热血》系列中的两个主要人物。不光是对我方，对敌方的角色设定的也十分详细，就拿冷峰四天王之一的望月骏来说，当他满足加入条件被击败5次的时候会出现和他最要好的朋友——早坂良麻出来劝他加入你的剧情，而望月骏做冷峰四天王也是出于形势所逼。不但设定详细，这些人物的性格在游戏故事中也被刻画得十分鲜明。

《热血》系列的故事是以校园生活为背景的，既有体育竞技中的那种故事，又有像《热血物语》这种描写校园暴力和友情的故事。《热血物语》的故事发生在《硬派》之后，国夫和阿力从原来的敌人变为亦敌亦友的关系，看似一切都安稳下来了。这时，冷峰学院突然出现的两个转校生却让本已平静的DOWNTOWN一下子“热闹”起来。这两个转校生就是号称双龙兄弟的服部龙一和服部龙二，这两个人据说是有着忍者的血脉，这一点从他们的名字和原学校的校名（服部学园）就不难看出来，这两个人野心很大，凭着强大的实力在几个月中就支配了周边的一些高校。使冷峰成为DOWNTOWN地区势力最大的

●更改名字得到各种能力

官方在这款游戏发售之后提供了一系列的秘技，把人物名字更改为这些秘技就可以得到各种效果。改名字的选项是在按开始键后，菜单左数第二项中，看到人物状态后选第二项，就可以进行对名字的更改了。更改名字时要注意，输入浊音（带点的）和半浊音（带圈的）要在对应假名上按L或R。



↑这个就是输入名字的选项，而且还可以恢复原来的名字。



↓输入秘技后，主角能力全满，这下可以虐BOSS去了。

どらむすこ：金钱最高　てんこもり：人物状态值最高　さ-びす0：交换角色的卷轴入手
さ-びす1：改变人物形象得卷轴入手　さ-びす2：改变出招方式得卷轴入手

高校，而周边的高校中只有国夫所在的热血高校和阿力所在的花园高校没有被支配。不过事情的发展也没有想象的那么简单，一天两兄弟把目光瞄准了花园高校，为了让花园高校的老大阿力能和他们交手，他们还绑走了阿力的女朋友——岛田真美，并下了战书，对女友十分重视的阿力为了真美自然要去找他们决斗，而国夫知道这个事情后，对这种卑鄙的行径咬牙切齿，决定去帮助阿力。这里要说一下，国夫在当时还不知道是这两兄弟所为，只知道是冷峰的人干的，由于冷峰的老大——山田大树和国夫是国中时代的同学，两个人也一起闯荡过，所以国夫此行也有去找山田问个究竟的目的。在故事中国夫的正义感，阿力对真美的重视以及为达目的不惜一切手段的性格都被刻画得十分鲜明。而DOWNTOWN地区的势力分布和错杂的人物关系也是这个系列的特色之一。



↑一直喜欢长谷部和美的山田大树一定在想：如果和美说的不是台词该多好啊。

说完了人物和故事，再让我们来看一看游戏本身的素质。本作的画面比老作品强化了不少，人物虽然都是Q版但是也不失打斗的爽快感和表现力。就人物的动作来说，FC版只有踢腿、打拳、飞踢几个动作，算上途中买到的，也只不过是多了音速拳、音速踢和空翻，而BOSS的动作更平庸，除了踢腿打拳的动作外就没有其他的了，而能力也都体现在数值上。在《热血物语EX》中，这些要素都被强化了一番，人物的踢腿打拳动作都有了类似连续技的效果，甚至有两段踢和滑铲等动作。BOSS在这一作中也得到了强化，而这个强化并不是数值上的强化，而是每个BOSS都有自己独门的必杀技，先不说难度提升了多少，一下就觉得比以前单纯地虐待BOSS有意思多了。而且在本作中，可以购买到的必杀技比原来多了很多，就连BOSS的必杀技在用了官方秘技后也可以正常使用，最终BOSS山田所用的山田之术，双龙兄弟所用的爆魔龙神脚、天杀龙神拳都是可以随意使用的，一下就提高了可玩性。在这一作中又增加了一些新武器，而且有的必杀技是专门对应武器的。

最后让我们来说一下这个游戏新加入的一些系统。首先要说的是小弟系统，正式的称呼方法是同伴系统。顾名思义，就是在路上收得同伴后他会一直跟着你，帮你一起打。收得小弟的方式一般是靠特殊剧情，或者完成一定条件，或者是好感度达到要求的数值。例如用国夫单打和阿力单打时加入的姿十三朗或前田亨就是靠特殊剧情加入的，而冷锋四天王则是靠好感度和野蛮度来加入的。说到好感度和野蛮度，这两个也是这一作中新加入的两项数值，决定着同伴的加入。其中野蛮值是靠不断打人来提升的，好感度则是看不见的数值，跳坑、击败BOSS等都可以增加好感度，不过做一些没道德的行为会使之下降的，比如在BOSS还没说完话就开始动手，攻击倒在地上的敌人等。主角的能力数值和原来的作品一样，要靠买各种提升数值的物品来提升。由于FC版是靠密码记录的，十分麻烦，到了GBA上改为卡带中记录，每次记录只记录下当前人物的所有数值、身上的道具、必杀等，至于剧情的发展以及同伴都不会被记录下来，这样是为了让你用自己养成的人物反复打，再加上本作中BOSS的实力确实增强了，不好好锻炼一番也是很难打过的。

本作很多地方重新制作，绝不是单纯复刻，这一点让玩家感到了厂商是很有诚意的，但是本作中仍有不足之处。比起FC版，这一作不能联机协力作战确实是很可惜，这一点即使是用小弟系统也弥补不了。不过这一作能做到这种程度也是很不容易了，希望ATLUS今后能给我们带来更好的热血系列作品。

文/翔武

●不可思议的谜之道具

通过输入秘技可以得到在正常游戏中不容易得到的谜之道具，而且还是全部的。不过谜之道具会占用技能的位置。这些谜之道具有各种不同的效果，比如可以跳得很高，可以在空中跑，还有可以用瞬间移动攻击人以及自动恢复HP等。这些道具很有意思的，建议大家都来试试。秘技见边角栏。

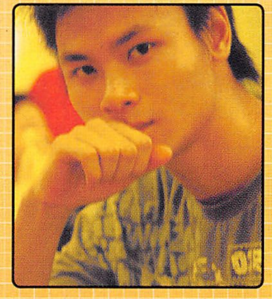


↓跳得很高，可以像气球一样在空中飘，落地后会自动弹起来，

↑在空中漫步的感觉一定很不错，不过要小心不要撞在墙上。

わざむし0：获得必杀技1　わざむし1：获得必杀技2　わざむし2：获得必杀技3
こうかむし：所有谜之装备入手　ろむくりあ：存档初期化

云云是原祖小人版的忠实饭



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

前几期给大家透露了神游播放君要发售的消息，而近期云云更是从神游公司内部得到了细节信息，当然第一时间就是给读者们通报。根据最新得到的消息，神游播放君的发售确有其事，而且是神游公司早就计划好的，不过有很多地方可能读者都不明白,下面就给大家介绍一下。

首先，神游版播放君并非现在任天堂推出的播放君新版PLAY-YAN micro（具体评测可以查看前几期云云做的评测），而是老版的PLAYAN,老版和新版虽然没有功能上的区别,但是却没有播放音乐时的"HOLD"功能,也没有可换界面的功能,当然就不能使用MARIO主题了,也就是说个性化方面稍微差些。不过老版播放君是原祖小人的主题，大多数玩家反映原祖小人版更加有亲和力，那么神游版播放君也应该能够在市场上赢得玩家的喜爱。比如云云就是原祖小人版的忠实FANS，因为PLAY-YAN micro的标准界面看上去很正规，而原祖小人版则非常休闲娱乐化，与GBA SP/NDS配合起来很协调。

当然因为是原祖小人版，所以神游播放君也没有对界面进行汉化，也就是说神游播放君是正宗的日版货，不过播放君的界面非常形象，本身也没有几个日文，可以说上手都能够使用，所以玩家也不用担心。

此外，神游播放君与日版一样，都不附送软件，这一点我觉得其实对于玩家来说还算是好事，如果神游发售的标准版附送软件，那么毫无疑问软件的成本将会附加到播放君的售价里，那时候玩家买不买都得买。至于播放君使用的软件，可以到云云的网站下载。

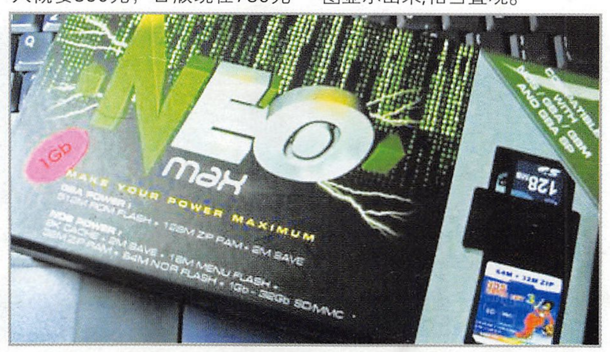
价格方面，神游播放君将会与日版播放君原价差不多，大概在400元左右，网上有甚者将日版播放君炒到了650元之高，现在有了行货播放君，再也不怕JS宰人了。

据悉行货版播放君将于近期发售，如果神游方面动作快的话12月份就可以上市，当然也有可能延期，这个就得看神游公司如何运作了，当然行货是值得大家等待的，三包服务可以免却各位的后顾之忧。

近日神游发售了iQue micro马力欧限量版，该版本与普通FC版GBM外形一致，只是在背面的LOGO改变了，在原来的基础上加上了铭牌，同时也将许多标志的位置移动，同时还加上了一个大大的"iQue"，其包装盒要比日版的长了接近50%。而价格上面比普通版稍微贵上几十元，大概要850元，日版现在780元就可以买到。不过行货版赠送两个面板以及面板弹出工具。

经过一段时间的开发，USB火先二代终于开始发售了，此外火线的CHT金手指功能也终于完成，同时兼容CHT格式和SAGAME金手指格式，从放出的界面图来看，火线使用金手指与其它的烧录卡一样方便快捷，而其新版烧录程序在原有基础上也更加美观，据称美工痴情八神帮忙不少。此外，在现有的功能基础上，"USB火线2代"还将增加sms功能、即时存档功能、读书功能，而更多类型的卡带支持也是火线的目标。

NEO小组第二代NDS烧录系统NEO-MAX套装发售了,看得出来NEO TEAM这次在包装上下了功夫,现在的包装已经很不错。说起来，MK2/MK3算是首款直接从DS卡槽读取游戏的烧录卡。因为该烧录卡可以玩SD卡里的ROM，所以如果自己有1G的SD卡，就相当于一套8G的NDS烧录卡，简单测试了一下，可以直接读取SD/MMC卡里的CLEAN ROM玩,不用任何软件转换,不用打补丁!虽然现在从SD卡读取速度比较慢,但是官方说这两天就要放出新版MENU支持直接玩而不用读取。而且烧录卡的LOADER很有趣,每一个游戏都有一个缩略图显示出来,相当直观。



严俊专栏

商家们的春天终于是要来了



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得满滋润的。

地震了，江西居然地震了！

从古至今江西这个内陆地区只有过4次地震，最近的一次是在十年前。就在截稿前平均几百年才一次的地震发生了，笔者因所住的大楼避震过硬不至于光着身子逃命，不过也被各方亲友的电话闹个不行。玩友们通过各种联络方式慰问生意是否受地震影响，所幸的是我所在的商城位于地下防空洞，相反生意倒是好了不少，特殊时期来这里购物人身安全有保证，呵呵。不过说真的，11月下旬的生意明显不如上旬那么红火了，听闻近期各级学生玩家都在忙于考试，也难怪没有多余的精力来电玩市场消费，好在今年的春节来的早，圣诞元旦一过接着就快放假了，商家们的春天终于是要来了。



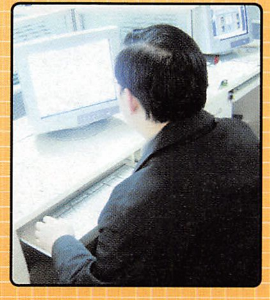
想通了，神游这次终于是想通了！

我本丝毫不抱任何幻想的预测20周年纪念版GBM会被比任天堂还顽固的神游放到最后发售，以为纪念GBM会成为第二台高不可攀的中国龙。没想到，神游竟在一夜之间开了窍，不但闪电公布了最重头的产品，而且定价居然和普通版本的机器持平，简直是令人大跌眼镜。天方夜谭居然成为了现实，我现在还有点恍如梦镜，做了这么多期仙人指路预测无数，有的应验有的基本沾边，惟独这次算是彻彻底底的被打败了，服了。另外有消息称，纪念版SP并非沿用去年日版红白机SP的款式，而是以大红色调加上20周年标志为主打，虽然我个人的眼光感觉不如红白机版本那么经典，但神游肯抛弃冷饭全新制作的热情是值得称道的，按照玩家的说法就是神游终于厚道了一把,相信此后玩家对神游的品牌好感度会有一个飞跃。记得沃尔玛有句经典名言：想赚钱，必须先让大多数人得到便宜。实乃商界真理！

行情方面，先说个题外话，XBOX360在北美发售后国内并没有及时跟进，这和严重供货不足有很大关系，直到截稿前才有灵通商家咬牙引进，价格更是达到了国内水货主机历史最高峰的8000元，我想如此咋舌的天价几乎99.99%的玩家都只有看热闹的份了。水货GBM的价格又再次调低，确保对比行货的价格优势保持在百余元，有消息说行货在下个月会有所动作。PSP方面所谓的超豪华版日前在国内上市了，一般零售价在2200左右，不过机器是最新的2.50版，离破解可以说是遥遥无期，可想而知实际销量也是非常有限的。自从2.50版机器出货后，1.50方面就开始集体飙升，其中之前性价比最高的普通黑款机器涨幅最大，接下来随着旺季的到来相信1.50的行情还会持续走高。另外PSP专用4G硬盘已经在国内悄然上市，其套装零售价在1700元以下，从现在的情况来看并没有引起玩家的注意。软件方面俗称大嘴鹦鹉的语言游戏《TALKMAN》是近期国内的热门话题，发售前就有不少玩家向我咨询相关信息，我一直是比较"保守"的给大家建议，因为在我印象中还没有一款识别率和翻译率能令人满意的软件，无论是任何机种或载体上。如果是打算当随身翻译来使用基本上可以打消念头了，相信用不了多久该作将现身于二手市场中。

机种	价格
GBM日版	770元
GBM纪念版	820元
小神游GBM	880元
小神游SP	640元
iDS	1250元
NDS	1060元
PSP豪华版	1850元
PSP普通版	1650元
GBA翻新机	320元
SP翻新机	520元

蓍子专栏

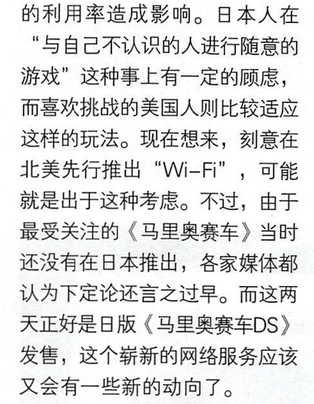


上通日文下精英语的蓍子，不仅深兼《电软》编辑的重任，掌机专栏也有他一份。

11月下旬最引人关注的话题

大家好，在下是蓍子。“斗胆”借此宝贵的一页开了个专栏，只为了和大家聊聊国内外掌机业界的一些新鲜事。现在网络资源如此发达，各种最新的信息和动向都可以找到，对于时时有掌机相伴的时尚玩家们来说，高速的信息渠道无疑是不可或缺的。在下平素也算是个足不出户的“纸上谈兵”派，在网上找资料就成了每天的必修课。如今能把看到的各种掌机资讯在此处和大家一起聊聊，也算是在下的一件幸事了。

说起来，掌机业界11月下旬最引人关注的话题还碰巧和网络有关：任天堂那个万众瞩目的“Wi-Fi Connection”在世界各地相继亮相了。11月14日，伴随着美版《马里奥赛车DS》的发售,这项网络服务在北美率先登陆,并获得了相当理想的评价。从网上北美首发期间的资料中可以看到，以10分为基准，IGN的报道给这部作品打了9.5分，Game Spot打了9.2分，而14日当天和19日的用户综合调查分别是9.4分和9.7分。在各种评论中，认为高分原因主要来自“Wi-Fi”的人并不在少数。与美国的火热场面相比起来，23日“Wi-Fi”在日本正式启动的情景反倒显得稍微平静了一点。由于首发软件不是火爆的《马里奥赛车》，而是宁静休闲的《动物之森》，玩家们的心绪似乎也受到了一点感染。虽然《动物之森》首发时也同样遭到抢购，但之后玩家们的反应却似乎冷静得多。任天堂公司的负责人在这项服务开通前夕透露出了一种看法，认为日本内敛的民族性格可能会对“Wi-Fi”在本土的利用率造成影响。日本人在“与自己不认识的人进行随意的游戏”这种事上有一定的顾虑，而喜欢挑战的美国人则比较适应这样的玩法。现在想来，刻意在北美先行推出“Wi-Fi”，可能就是出于这种考虑。不过，由于最受关注的《马里奥赛车》当时还没有在日本推出，各家媒体都认为下定论还言之过早。而这两天正好是日版《马里奥赛车DS》发售，这个崭新的网络服务应该又会有一些新的动向了。





↑感觉非常新奇的周边“PLAY ON TV CAP”。

不过，前几天的另一件事可令任天堂觉得不怎么舒服。刚刚发售的NDS大作《口袋妖怪不可思议的迷宫·青之急救队》居然出了个莫名其妙的BUG，和GBA卡同时插在NDS主机上时会把GBA卡的记录消掉。任天堂终归久经战阵，对这个BUG的反应相当快，发售还不到10天，网上就已经登出了道歉声明和更换通告，总算没在日本国内引起太大的骂声。不过，任天堂在这个年关之际精心策划的“《口袋妖怪》六作连续攻势”居然第一阵就出了问题，实在是件泄气的事。至于我们自己的DS玩家们，如果觉得这个BUG会造成很大麻烦，那还是等等以后修改版的新批次产品好了。

说到PSP那边，SCE公司11月29日放出了2.6版系统软件。这次的系统软件进一步加强了网络浏览方面的功能，包括对应专用网络服务“Portable TV”下载授权动画软件，设置追踪获取提供声音文件的网站更新信息的“RSS频道”功能等等。喜欢用PSP上网的正统派这次又有新功能可用，但研究程序破解的人也又有新难题需要研究了。

另外，GAMETECH公司最近公布了一款颇为有趣的PSP周边，就是那个叫做“PLAY ON TV CAP”的东西。这种设备的用途是将PSP画面放映到电视屏幕上，让玩家在家里时享受大画面的PSP游戏。有趣之处在于，这款设备并不是直接将画面数据导出，而是用一个备有避光措施的电子摄像头罩在PSP的屏幕上，将拍摄到的画面导入电视屏幕，和“暗室拍摄”的技巧差不多。由于视频输出设备会引起很多版权上的麻烦，无论是任天堂还是索尼都对这种东西讳莫如深，如今居然有厂商想出这么个“外部解决”的折中主意，创意中的闪光之处还真有点像老派游戏制作人的风格呢。

同志们，努力学习吧，争取发明出比PSP和NDS性能更好，功能更多的掌机。(黄宏蓝)
男，15岁，重庆市合川市滨江路72号1-7-2，401520

PSP应该来点刺激的东西了

这是给愤青留的专栏，但说实话，笔者一点都不够愤青，这年头想要愤青一下的大有人在，轮也不应该轮到我。不过，发牢骚的话在下是满有一套的，这掌机界的烂饼铛适时也该端出来晾一晾。

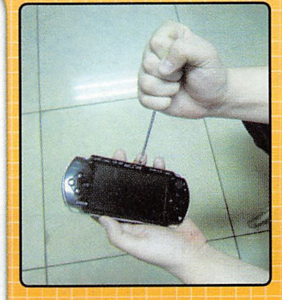
NDS与PSP硬碰硬有一年了，现在依然是针尖麦芒，两不相让。从软件发售的表现上来看，以新游戏方式为号召的NDS从口风上来看多少占了点便宜，除了本身任天堂的软件开发实力能够支撑硬件一段时间外，第二方和第三方在市场的刺激和带动下，也加快了软件的开发频率。不少原来左右摇摆的软件项目都从原先“PSP还是NDS？”的疑问下最终倒向了后者。事实上，在当年两大掌机前后脚发售的初期，不少软件商在盘算自己软件针对平台的战略时，都是以未定和考虑中为主要态度的。但在NDS逐渐成势，PSP的形势并未明朗的情况下，急于为今年业绩稳中有升的厂商则不再旁观，趁机先捞一笔才是明智之举。

无论未来NDS和PSP谁才能成就大业，就今年各家的销售业绩来说，NDS是目前最理想的平台对象。任天堂已经公布截止9月底，NDS的全球出货数已经达到883万台，这样的出货速度正是当年其所表示的量级，在不间断的软件攻势下，这一记录达成实在是应当之事。而PSP方面，SCE的态度基本上是游戏电影两面抓，由于UMD电影的出版上得到了绝大多数电影发行公司的支持，所以以电影为新娱乐方向的宣传使PSP在美国得到了不少年轻人的喜欢，而这方面也是PSP在美国销售成绩能够不逊于NDS的原因。游戏方面，美国情况也要比日本方面好上不少，ROCKSTAR大给SCE脸面，奉上了最高杰作《横行霸道》的完全新作，制作水准也不在家用机之下。有这样的支持，PSP顺利吸收PS2玩家就成了很容易的事情，再加上PSP本身与家用机的连动性，SCE使用家用机的传统战术轻易地迎合了现代玩家的口味。

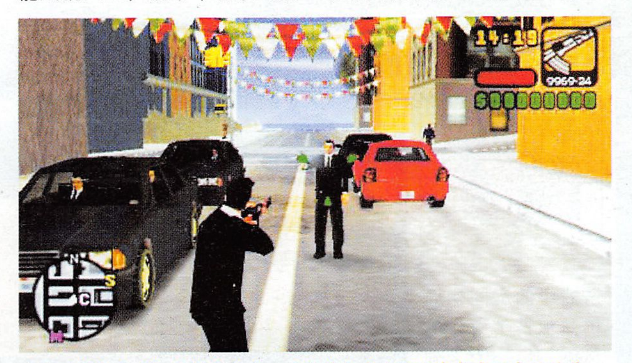
不过，事情总是有两面性，任天堂在掌机方面独一无二的霸主地位并不是白白得来，其对掌机市场和玩家的了解程度都是现行SCE所不及的。因此PSP尽管在硬件设计、价格及定位上来说，都略高一筹，但软件上暂时未能吃透大部分掌机用户的想法就成了弱点之一。SONY在家用机上的成功，也使自己很容易在策略模式上套用自己的老套路，从两家的处境上来说，SONY的姿态也要比任天堂高得多。务实工作做得不如任天堂就不难理解。

PSP在机能上优势也给软件支持上带来不小的麻烦，软件商的反应过慢使PSP的原创游戏数量上处于非常尴尬的境况，在这一点上与一上来就以“全新游戏方式”为主并号召原创的NDS有很大不同。NDS软件凭借“小聪明战术”轻易获得了不错的市场反响，而PSP则要利用优秀的机能开发出能够满足掌机玩家的软件，直观宣传上除了CG和画面外，就远不如NDS的“异质”吸引人了。

第一年两者的争斗应该说是六四开，NDS略占上风。从两者的游戏发售列表上看，PSP未来的形势应该说有的一看，SQUAREENIX蓄力的《最终幻想7外传》将可能带动起PSP软件的真正攻势，而以移植软件硬撑台面的情况相信也会有所改善。而在下期，也将就这点来谈谈愤怒后的看法，掌机业的集体意识已经开始不良了。



愤青自然有他愤青的理由，除了生活中的烦恼，游戏世界其实也偶尔让人心惊肉跳。



↑像“横行霸道”这样的游戏，正是其他平台厂商求都求不来的神作，RS心甘情愿地给了PSP一个热烈的亲吻，这样的亲昵关系已经不需要其他表现来证明了。但掌机游戏真的需要这么多的血腥和暴力吗？

如PG的体积像雪人一样的话，那我可乐坏了。(杨再兴)
男，16岁，北京市大兴区奕庄镇贵园小区南里28四单元502，100176



FINAL FANTASY IV ADVANCE

GBA	SQUARE・ENIX	2005.12.12
	RPG	1人/5040日元
最终幻想4		容量不明

白魔道士——罗莎

罗莎自幼年开始就在赛西尔的手下接受训练，长时间的相处使得罗莎成为赛西尔的忠实部下。为了保护赛西尔，罗莎不仅修炼成了一名拥有治愈同伴伤势的白魔道士，还成为了一名神箭手。这次，她和赛西尔在游戏中又会发生怎样的故事呢？

《最终幻想》系列一直以来和《勇者斗恶龙》系列一起被称为日式RPG的顶尖作品，而《最终幻想4》则以其出色的故事情节成为系列中极为受好评的一作。由于剧情小说非常感人，以致于被当时的日本媒体评价为“像电视剧一样的RPG游戏”。

现在，这个经典游戏终于被移植到拥有很高人气度的GBA上，很多玩家都为此欢喜非常。本作并不是单纯的移植作品，厂商在游戏的过程中增加了不少新的要素。这样一来，即使是玩过本作的玩家也可以在游戏的过程中找到新的乐趣了。

经典游戏再度登陆GBA!!



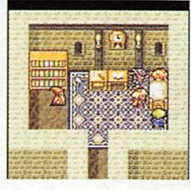


↑看到这些熟悉的画面，老一代的玩家一定会找回昔日的感动！

再次体验昔日的感动!!

试练之山的变异 开辟出新的道路

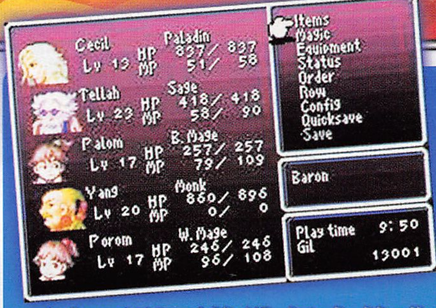
身为暗黑骑士的主人公赛西尔展开了激烈的内心斗争。就在这个时候，试练之山发生了巨大的变化，出现了一条新的试练之路。主角决定去一探究竟，那么，究竟有什么在等待着他呢？



游戏中的房间格局仍然保持了原作的风貌，使玩家体会到无处不在的感动。



↑修建在一片空地中的城堡，游戏进行到这里又会出现什么状况呢？



←↓ 随着游戏的进行，队伍中不知什么时候就会加入一些神秘的新成员。而这些新成员的加入，又将会给游戏的进程带来什么影响呢？



玩家可以更换队伍中的成员!!

据目前掌握的情报，我们知道在本作中，以某个事件为契机，玩家可以更换队伍中的成员。合理利用这个机会，挑选自己喜欢的成员，组成自己的团队。

精彩的画面、激烈的战斗、丰富的敌人!!

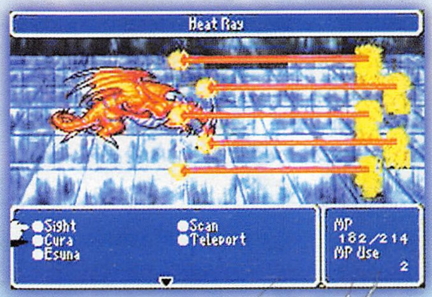


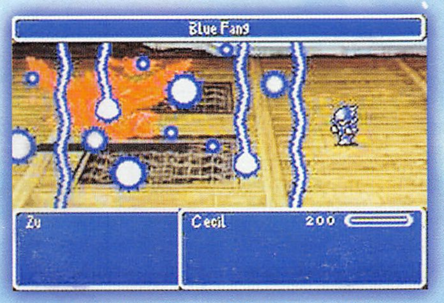
↑ 面对游戏中不断出现的怪物，玩家可以以不同的方式来消灭它们。

→ 游戏中除了普通的物理攻击外，玩家还可以使用不同种类的魔法，合理使用不同的魔法，可以使战斗变得更加轻松。

在《最终幻想》系列中，除了依靠扣人心弦的故事情节来吸引玩家之外，精彩的画面和激烈的战斗也是其深受玩家好评的原因之一。

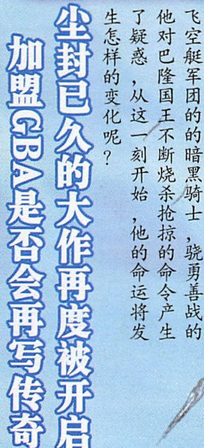
本作继承系列一贯的风格，虽然有GBA机能的限制，但仍然给玩家呈现出相对优秀的画面，而与不同敌人之间的战斗将是一大乐趣。





本作中追加了藏有超强力敌人的迷宫——“试练的洞窟”，在迷宫的最深处还沉睡着不同人物的究极武器，只有通过考验的胜者才能得到。

另外，本作还追加了“自由欣赏音乐”选项和“游戏怪兽图鉴欣赏”选项，这些新的功能将会给玩家带来更多乐趣



尘封已久的大作再度被开启 加盟GBA是否会再写传奇？

→赛西尔是统率巴隆国引以为豪的赤翼飞空艇军团的的暗黑骑士，骁勇善战的他对巴隆国王不断烧杀抢掠的命令产生了疑惑，从这一刻开始，他的命运将发生怎样的变化呢？



僕の私の塊魂

PSP	KONAMI	2005.12.22
	ACT	1-4人/5040日元
我的块魂		容量不明



在地球的某个海洋中，有一块汇集了大大小小特色不同的岛屿的海域。这里被称为“乐园诸岛”，各种动物融洽地生活在这些小岛上。

然而，有一天，一场海啸袭击了这片平静的海域，幸存下来的动物悲惨地过着漂流生活。为了帮助它们重建家园，小王子挺身而出，开始了他的冒险之旅。

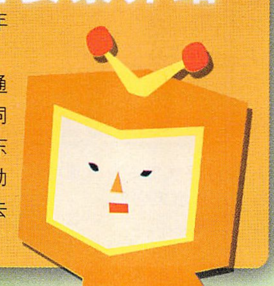


↑ 游戏中的对战成绩和对战过程会全部被记录下来。



《我的块魂》最新要素介绍

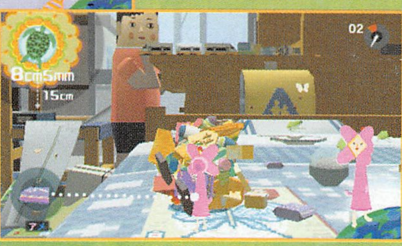
本作是《块魂》系列的最新作，将于今年的12月22日发售。本作除了惯有的主线任务外，还有迷你游戏可玩。游戏时，玩家主要需要通过转动自己控制的“块”来卷入其它颜色不同的东东。不过，玩家不能卷入比“块”大的东西。随着“块”本身的不断增大，玩家的活动范围也会不断增大，可以去“块”小时不能去的地方。



新兵登场喽，请多关照啦!!



在本作中，两位王子也会登场。如果玩家在场地中将他们卷入的话，他们就会成为登场人物供玩家使用。除此之外，在本作中还有其他新兵登场，从目前获得的情报来看，他们将肯定可以作为登场人物供玩家使用。虽然目前还不清楚他们的能力究竟如何，但是，出于对战的平衡考虑，相信他们的能力应该弱不了，让我们等着揭开他们的面纱吧。





新人即将登场
众人拭目以待

《块魂》小历史

2004年3月，《块魂》在PS2上发售，其独有的世界观受到了来自不同国家FANS的好评。2005年7月，系列的第二弹——《人见人爱的块魂》发售。和前作一样，它也征服众多玩家的心。

迷你游戏等你来！

当玩家完成了主线任务后，将自己收集的块交给国王。他会把它吹飞，并让它成为一座漂浮在海上的小岛。这个小岛和王子岛相似，是一座火山岛。玩家要在这座小岛上收集“块”，并且通过它们将小岛变得更加美丽。这还是迷你游戏的进行场地，玩家在这里还可以进行通信对战，最多可以有4人同时参加。



↑小岛的未来就在玩家们的手中，发挥自己的力量去改变它的面貌吧！

快来通信进行对战吧！



←通信对战模式可以让玩家充分享受多人游戏的乐趣，赶快向得点王冲击吧！



→游戏中，玩家可以选择通信对战。进入通信对战的平台后，游戏会进入通信待机状态。当玩家聚齐后，游戏才进入开始状态。

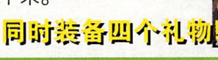
在本作中，玩家可以通过无限LAN机能来与其他人进行通信对战。对战的规则是：通过在沙地上拼命卷入东西来获得点数，其中获得点数高的玩家就是最后的胜者。通常情况下，场地中可得3点以下的东西比较多。当然，其中也有可以让玩家取得高分的物体。因此，快速发现并卷入这些物体也是取胜的要诀之一。玩家除了自己收集物品外，还可以将对手的东西撞落，合理运用此项技能可以事半功倍。

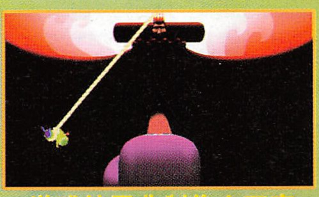


本作中玩家最多可以

本作中，玩家选择的人物可以同时在头、脸和身体这三个部位上装备三种礼物。除此以外，玩家还可以装备照相机。照相机最多可以拍12张照片，一旦装备了就不能取下来。







游戏结尾曲制作人不变

《块魂》系列的音乐一直都有松崎先生的参与，他已经成了这个系列中不可缺少的一个要素。因此，本作的结尾曲依然请他来担当制作人，相信系列FANS一定会满意的。

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

チルドレン オブ マナ

第二报

拥有众多FANS的《圣剑传说》系列终于将要登陆NDS平台，继上次的报道之后，本期我们将给大家带来新的情报，欲知详情如何，请赶快往下看吧！

NDS	SQUARE・ENIX	2006.02.23
	A・RPG 人数未定/价格未定	
圣剑传说DS 玛娜之子		容量不明

作为系列的最新作，本作的故事依然围绕着远古世界中的“玛娜之树”而展开。这次我们将为大家介绍本作的开头事件，从这次事件开始，主人公们就被卷入了世界的混乱之中，而在这次事件中登场的两位神秘人物似乎又和前作有着说不清的联系……



① 主人公们居住的和平村落

这个位于生长着玛娜之树的小岛——“依尔嘉岛”上的小村落，是岛上人类一族唯一的聚居地。在这个平静和睦的村落中，我们的三个主人公——弗里克、唐布尔和泡博——健康快乐地生活着。日子就这样平淡而快乐地过去了，直到有一天，小岛上的气氛不知为什么变得奇怪起来，就连岛上的精灵们也产生了不祥的预感。



←少女说，生活在小岛上的精灵们最近的行为有些反常，究竟发生了什么事情呢？



→虽然不知道发生了什么事情，但是精灵有着不祥的预感。

② 村长莫帝的老朋友沃茨来访



↑见到老友沃茨突然来访，村长莫帝显得有些惊讶。

↓沃茨向大家出示了自己手中的一块具有强大能量的小石头。



弗里克去村长莫帝的家中调查事情发生的真正原因，就在这个时候，旅行家沃茨前来登门拜访。原来，沃茨是莫帝的老朋友，而且也很了解弗里克的情况。那么，究竟是什么原因使他突然前来登门拜访呢？他手中那块具有强大能量的小石头又与这次的故事有着怎样的关系呢？

对话的内容会随着主人公的不同而改变

在本作中，玩家可以自由地切换控制不同的主人公。因此，在同一事件中，玩家控制不同的主人公与人交谈后得到的情报也不相同。这些不同的对话除了可以表现人物的性格外，对剧情的进展也有着不同程度的影响。

↑即便是给村长莫帝捎口信这种很小的事件，口信的内容也会根据对话主人公的不同而发生变化。

③巨大的石碑突然发出了光芒

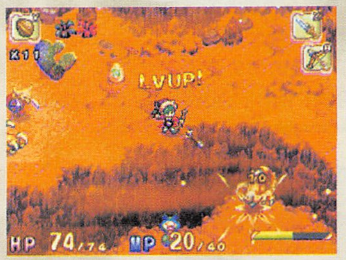


→村长家附近的石碑突然开始发光，而石碑附近的小塔也发出了光芒，将村中少女禁闭其中，为了救出少女，弗里克决定前往小塔，调查事情的真相。





按着自己的意愿来培养主人公吧！



↑通过得到经验值和装备可以增强主人公的能力，我们的培养重点是决定主人公的成长方向。

从被打倒的敌人身上获得的经验值是主人公成长的主要途径。随着等级的增长，主人公的HP和MP等数值也会增加。当然，使用装备也能提升主人公的能力。

不过，装备也是有等级的，有些装备是主人公达到一定等级才能装备的。除了上述要素外，游戏中还有会影响到成长的系统，我们将密切关注这个系统的情报。



↑身为村长的莫帝，有着谜一样的身世，据说他过去是某国的王子……

↓在本作中以旅行家身份登场的沃茨的真实身份很可能是一个伟人……



本作中的村长莫帝和旅行家沃茨其实在此前的《圣剑传说》系列中也有出现过。在《圣剑传说2》中，莫帝是一个活跃在世界各地的神秘店员；而沃茨则是在锻造屋中登场。这次，他们又会有怎样的表现呢？

Monster Kingdom Jewel Summoner

モンスターキングダム・ジュエルサモナー

瓦易斯

幼年时期母亲被杀，为了报仇而踏上旅途，虽然没有接受过任何训练，不过能使用母亲遗留的宝石进行召唤。

PSP	SCE	2006.03.26
	RPG	1人/5040日元
怪物王国 宝石召唤师		记忆量未定

创造怪物的乐趣，在战斗中成长的乐趣，还有冒险的乐趣……由《真・女神转生》系列和《魔剑》系列开始陆续制作了数款RPG游戏的冈田耕始要为PSP玩家带来最有乐趣的RPG游戏。游戏中的几位主要角色以及战斗系统和怪物炼成的详细情报已经公布，请跟着我们一起来看吧。

导力革命带来福音 也带来混乱的时代

修道会

修道会本部

导力革命的繁荣

由于以怪物结晶宝石为能源的导力文明的发展，人类的日常生活进入极大丰富的时代，但是急速的繁荣不仅带来了福音，也招致了世界的混乱。



为了避免这个前所未有的危机，人类聚集了所有英知，曾经一度在历史上消失的怪兽，以其结晶来使其具现化的晶换术就此出现。

宝石召唤师的出现



F·T·B战斗系统



本作中使用的是F·T·B战斗系统，画面左下角的图标表示出敌我双方的行动顺序，根据该顺序依次做出攻击。



战况时刻变化 利用属性攻击

↑→ 优先攻击速度慢的敌人，能尽量减少自己所受到的伤害，活用属性则能事半功倍。



利用敌人的属性弱点进行攻击，能迫使敌人后退和行动变迟，控制得当的话甚至可以不受一点伤害的获胜。但是如果敌人连续被迫后退的话，到一定程度时会进入发怒状态，此时即使受到弱点属性的攻击也不会再后退，而且攻击力等各种能力还可能有一定程度的上升。因此最好能先发制人速战速决。

强化炼成与融合炼成



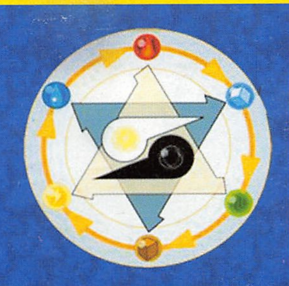
↑→ 融合炼成的工具是被称为炼成盘的东西，在中央的宝石周围放置三块水晶，经过一定的时间才能结束。

怪物战斗后得到经验可以升级，将怪物的结晶宝石与水晶进行融合炼成的话就能使怪物进化，并学会一些新的能力。而进行强化炼成则能使怪物的各方面能力得到提升。

丰富的召唤兽



属性和进化



水、火、冰、风、土、雷、光、暗八种属性的对立保持着世界的平衡，熟悉属性之间的关系对战斗和两种炼成也是大有裨益的。

普通的狼进化后成为冰狼，再将其结晶宝石与不同属性的水晶进行融合，可以分别进化为雪狼、雷狼和岩狼等几种形态，而这些形态继续进化的结果，是大家非常熟悉的芬里尔。游戏中超过100种的召唤兽都能像这样进化，因此自由度和丰富程度都是非常高的。

BIOHAZARD Deadly Silence

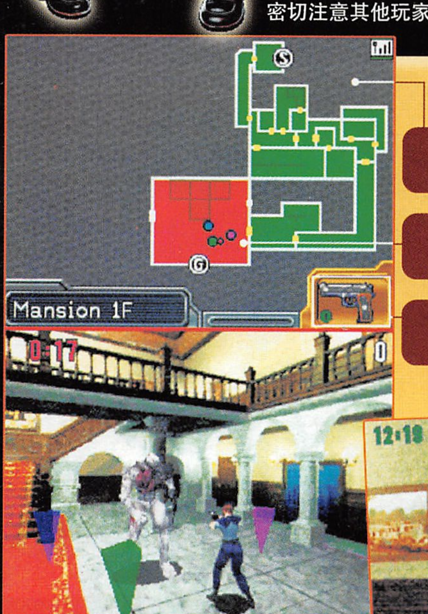
无线通信对战带来全新的洋馆生存之战

NDS	CAPCOM	2006.01.19
	AVG	1人/5040日元
生化危机 致命沉寂		无线通信



经典的生存类冒险游戏《生化危机》即将在NDS上登场，本作包含众多新的机关设施，还有丰富有趣的游戏模式。对应无线通信机能的本作支持联机对战，最多能有四名玩家一起进行对战，对战分为对抗和协作两种模式的玩法，都需要密切注意其他玩家的动向。

本作还有一款限定版与普通版同日发售，价格为7329日元，限定版的赠品包括表面有S.T.A.R.S.徽章的DS用皮质保护套，和有S.T.A.R.S.小队LOGO的手袋。皮质保护套的背面有为卡带槽和触笔插槽做的特殊设计，还有可以用来穿挂绳的小孔，用起来很方便。



一目了然的双屏画面

现在的体力

伙伴所在地

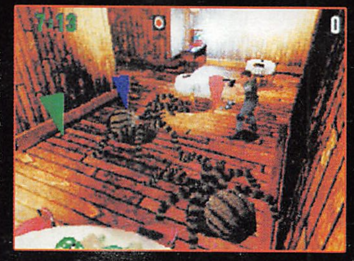
当前的武器

上屏幕中的背景颜色表示了玩家当前的体力，普通情况下为灰色，当变为红色时就危险了，可能影响到人物行动，要尽快使用回复道具。其他玩家在下画面中以彩色的倒三角锥表示，画面两角的数字分别是剩余时间和得分，在上画面内能看到表示对应人物的彩色圆点，红色的小圆点表示自己，画面右下角显示当前装备的武器以及装填弹药量。

你死我活的生存竞争模式

对抗模式是在限制时间内比拼得分数的玩法，跟系列游戏的传统玩法类似，打倒或者回避来袭的敌人，取得各种道具和武器，也可以故意陷害作为竞争对手的其他玩家。

由于历代生化中人物可携带道具的数量都有限制，所以如果道具数量过多而无法全部携带时，就必须慎重考虑做出取舍，不过对战中会不会获得这么多的道具呢？





设定颜色

←联机对战模式支持最多四人的同时游戏，首先设定每位玩家的颜色，便于在地图上辨认。



↑ 发现了一把枪，会不会有陷阱呢？



选择人物

→ 选择自己操作的人物，克里斯和吉儿右边有很多问号，看来有更多人物可以选择。

游戏中出现最基本的敌人是丧尸，但是这些丧尸各自带有特定的颜色，大概各自拥有不同的特点吧。根据人物选择画面来推测，可选人物应该是小队里的其他成员，满足特定条件后应该能使用这些人物。

同心协力一起逃出生天

与伙伴们一起合作，在限定时间内逃出洋馆的模式，游戏中会出现一些单人模式下没有的机关，必须合四人之力才能通过。由于逃出过程是分秒必争的，所以四个人合作的程度决定着能否成功逃离。另外在对战中需要争夺的道具在本模式下为四人共有。

←宿舍中央的大厅，中间有一台机器，屏幕上的数字也许隐藏着什么秘密。



门口集合？

所有玩家集合在门前，上屏幕中红色区域就是当前所在区域，看来冒险是从这里开始的。

洋馆中潜伏着各种敌人，当敌人成群来袭的时候，最好集中火力攻击一个，这样逐个击破是最有效率的战斗方法。

共有道具？

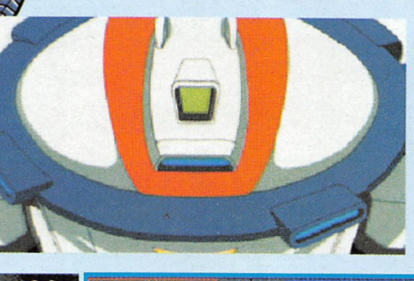


PSP	BANPRESTO	2005.12.29
	S·RPG	1人/5040日元
超级机器人大战MX携带版	记忆量未定	

忠实再现原作

年末即将发售的《超级机器人大战MX Portable》能否掀起一翻机器人大战的热潮呢？我们拭目以待，不过在此还是先来看看本作还有哪些新要素以及加入的部分动画中的机器人资料吧，其中有不少例如《机战A》中出现的战机甲战记龙骑兵；《机战A、R》中登场的机动战舰抚子剧场版；《机战R》中的电童；《机战J》中出场的冥王计划志雷马，都是GBA版上登场过的哦，值得期待的人气作品。当然还有不少是之前的掌机机战中没有出现过这次首登场掌机而机战饭的呼声又比较高的的系列，比如新世纪福音战士EVA，翼神传说Rahxephon，虽然两部动画的世界观和主题都比较诡异，不过依然有很多粉丝。

机甲战记龙骑兵



动画序章中相当活跃的龙骑兵小队将在本作登场。小队共有三台机体，分别负责修理回复、侦察敌人以及利用EWAC提高全小队的命中率和回避率，每人都有多彩的攻击方式。

侦察

→侦察指令实行后就可以观察到敌人的能力参数，包括击坠敌人获得资金、PP点、零件等。





无EWAC

←在地图上把光标移至龙骑兵-3号机上不动，就会显示出EWAC的有效外围了。

EWAC

EWAC的全称是Early Warning And Control战术，装备此机能的龙骑兵-3号的周围2格内的机体命中和回避率都将提高30点，是一项很实用的机能。

有EWAC

→EWAC范围内的机体有使用集中后的效果，命中率和回避率都提升了30%。



GEAR战士 电童



通过装备不同的数据兵器，电童会拥有不同的形态和不同的能力，比如装备“钻头独角兽”后会拥有“火墙”，装备“音速鞭蛇”后会拥有分身。



←电童的能量可以通过交换电池来补充EN。



→电童的环型狮形态拥有「侦察」能力。

原作中的最终数据兵器“凤凰”以及“晓之大太刀”和“数据兵器终极攻击”都会在游戏中一一再现。在原作中，因为拥有“凤凰”而得到无限能量的特性，在游戏中也会表现出来。

PSP版新要素



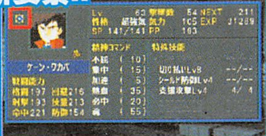
→游戏开始会让选择玩家喜欢的关注作品，被选中的系列在游戏中都有强化。



←PSP版在PS2版的基础上新增加了关注机体的数量，达到了三个。

PSP版追加的新要素!!

关注的系列的机体在战斗中驾驶员获得经验1.5倍。



←驾驶员，画面上头像的左上角会有一小块标记。



←关注作品系列的机体图象的左边，HP上也有块小标记。

新世纪福音战士



→二号机在战斗时居然拔掉了供给能源的电缆，不好，这下行动时间不够了。



←EVA和战舰的联结电缆可以切断。

A.T.力场
初号机再登场

EVA零号机、初号机、二号机本次开始就可以加入。原作的A.T.力场在游戏中依然健在，此外，EVA还有一些其他的特殊能力。



→A.T.力场的效果是攻击力4000以下的攻击伤害减轻。

暴走
挣脱束缚器

↑被击坠后初号机暴走，敌我不分攻击。

编辑部电玩战队





《马车》在编辑部刮起一阵不小的旋风，小编们纷纷组织战队，并深入研究各个道具的用法和赛道的跑法，下面请看：

道具说明

游戏中会碰到彩色的箱子，撞开后会随机获得各种道具，这些道具都对游戏很有帮助，我们需要善加利用，务必将对手们置于死地。在做如下说明前所有可投道具我都会将其标上(P)。

假箱子(P)

放置箱子，使对手撞上后翻车，自己撞上同样翻车。放在狭窄的路口或加速器比较合适，放到真的道具箱中间，很具有迷惑性。



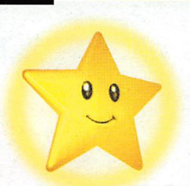
闪电

以吾之名召唤闪电，将自己之前的所有对手全部电击缩小化。此时正是超过他们的好时机，如果此时故意撞他们，嘿嘿……



星星

使用后获得加速，全身无迷彩敌化，遇人杀人，佛挡杀佛。缺点是时间有限制，而且速度也没有使用蘑菇加速快。故意撞人的话……



蘑菇

使用后有获得短时间内加速的能力。具有很强的爆发性，配合沉重的赛车能轻易达到最大速度，加速中可以撞开重量大的对手。



红色乌龟壳(P)

可视范围内跟踪对手，可以借助墙壁反弹多次，将对手撞翻并丢失身上道具。拆招方法：在车后扔同样可以害人的道具抵消攻击，比如假箱子、香蕉等。



金色蘑菇

非常上等的道具，具有短时间内获得无限加速的能力。在通过草地、浅海、沼泽时使用很有效果。要想获得这样的道具运气很重要。

绿色乌龟壳(P)

直线投掷，可借助墙壁反弹多次，谁遇上谁翻车并丢失身上道具，六亲不认。拆招方法：直接躲避，或者 使用同样的龟壳去抵消。



蓝色乌龟壳



以第一名为目标，自动跟踪将其炸翻，爆炸范围内所有人都将丢失身上道具。拆招方法：在炸到的瞬间踩上香蕉皮或者撞上箱子。

游戏让我认识到，挣钱是比较重要的；没钱游戏是不快乐的。(杨桥宽)
男，23岁，昆明市白马小区东区21幢3单元602，650000

炸弹(P)



投掷后一定时间内在固定地点爆炸，爆炸范围内所有人被炸翻丢失身上道具。撞上其后也会引爆，使用很看对手。拆招方法:直接躲避。

香蕉(P)



投掷后无论谁踩上后都会立刻减速并找不着方向。在同一路口放上两至三根恐怕连自己都躲不掉，高手用。拆招方法:直接躲避。

绿色乌龟壳X3(P)



使用后有三块乌龟壳旋转包围自己，谁碰上谁翻车，也可以单独一个一个地投掷出去，也可以向后方投掷。可用同样道具抵消。

红色乌龟壳X3(P)



使用后有三块乌龟壳包围自己，谁碰上谁翻车，可以单独一个一个地投掷出去，具有跟踪效果，也可以单个向后投掷。上等的道具。

香蕉X3(P)



在车后拖三块香蕉皮，可以单独向前或向后投掷。拖在车后时可以抵消后方对手施放的红色跟踪龟壳,切不可同时将三块香蕉皮同时施放了，留着一块保命用吧。也算是比较实用的道具。

蘑菇X3



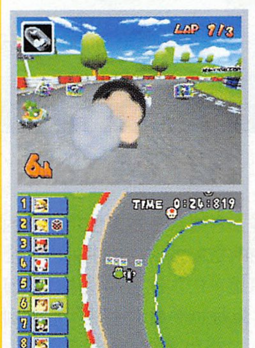
具有使用三次蘑菇加速的机会。同时使用达不到很好的效果,单个一次一次使用可以使速度达到最大。

幽灵



使用后通体透明，路障和对手的投掷道具对自己无效，并从就近的对手处偷走其道具，很无赖。

炮弹



使用后变成炮弹，自动设置路线高速前进，撞翻碰到的每一个对手，可以说是星星的超级强化版。游戏中最强的道具，当然获得的几率也相当低。拆招方法：无，被撞上就等死吧，尽量远离是上策。

乌贼



使自己之前的所有对手都变成黑色，屏幕一片漆黑看不清楚赛道。对手可以通过加速摆脱。拆招方法：踩上加速器或者使用星星或者使用蘑菇加速，POWER-SLIDE TURBO加速无效。

兴奋地拆开书，认真看完一遍，填好回执，就在投进信箱那一刹那又收了回来——忘记贴邮票。(郭凡)
男，17岁，福建省福州市五一中路状元街99#汇福花园3座403，350001

人物

人物完全可以参考GBA版的能力，而本作新加入的四名隐藏人物可以参考同体积大小的角色。比如DAISY就可以参考她姐姐PEACH，DRY BONES可以参考YOSHI，WALUIGI自然参考LUIGI，R.O.B.是个奇怪的角色。实际游戏中是将人物能力和赛车的能力加成上来的，游戏中选车辆时显示出来的数据就是这个综合数据，比如让最轻的TOAD驾驶最重的TYRANT和驾驶BOWSER互相撞的话，TOAD还是会被弹开的。而编辑部里的某格斗达人则到处打听谁是最强的人。

	加速	最高速度	恶劣路面
轻量级	○	×	○
中量级	△	△	△
重量级	×	○	×



赛车

游戏每个人一共有36辆车可以选择，每辆车的能力和数据都不一样，针对某条赛道使用特定的车辆往往能收到良好的效果哦。具体可以参考官方的STAFF GHOST中的搭配方法，以下列出了全赛车的性能数据，笔者最常用的角色是TOAD，赛车是EGG1，因为笔者追求的加速度和操作性，而速度则可以因为TOAD的体重轻来弥补，不过和别人撞一起肯定吃亏，但是也要看对手能不能碰到啦，目前编辑部里还没人能摸到笔者，哈哈。（众编：看他不顺眼很久了，拖出去非人道毁灭了。）

读掌机的话上边角是幸运的，但被打错地址是不幸的；更幸运的是居然还能收到来信。(朱震曙)
男，18岁，江苏省苏州市吴中区木渎高级中学高三14班，215101

B DASHER
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STANDARD MR
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

SHOOTING STAR
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

POLTERGUST 4000
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STANDARD LG
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STREAMLINER
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

ROYALE
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STANDARD PC
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

LIGHT TRIPPER
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

EGG1
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STANDARD YS
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

CUCUMBER
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

MUSHMELLOW
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STANARD TD
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

4-WHEEL CRADLE
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

RAMBI RIDER
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STANDARD DK
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

WILDLIFE
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

BRUTE
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STANDARD WR
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

DRAGONFLY
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

TYRANT
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STANDARD BW
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

HURRICANE
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

POWER FLOWER
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STANARD DS
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

LIGHT DANCER
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

BANISHER
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STANDARD DB
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

DRY BOMBER
速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

期待原创有声掌机机战游戏。（钱罗林）
男，17岁，浙江省海宁市硖石镇宏达高级中学高二3班，314400

GOLD MANTIS

速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

STANDARD WL

速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

ZIPPER

速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

ROB-BLS

速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

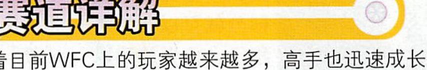
STANDARD RB

速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

ROB-LGS

速度
加速度
重量
抓地度
漂移度
运气

赛道详解



带☆号的是Wi-Fi中出现的赛道，随着目前WFC上的玩家越来越多，高手也迅速成长起来，若要想取得胜利，除了良好的运气外，对各个赛道的熟悉也是必须的，当然啦，有任天堂官方提供的最快赛道走法，大家熟悉后就可以超越官方的成绩，在WFC上也可以无往不胜了。以下是全赛道STAFF GHOST DATA成绩，大家勤加努力吧，笔者目前的成绩只超越了两条赛道的成绩，不过在WFC的战绩是88胜、29负。RANDOM为随机赛道。

NITRO GRAND PRIX

一、MUSHROOM CUP	二、FLOWER CUP
FIGURE-8 CIRCUIT☆	DESERT HILLS☆
1:36:481	1:31:262
YOSHI FALLS☆	DELFINO SQUARE☆
0:57:677	1:54:601
CHEEP CHEEP BEACH☆	WALUIGI PINBALL
1:43:654	1:56:533
LUIGI'S MANSION☆	SHROOM RIDGE
1:59:357	2:07:748

三、STAR CUP	四、SPECIAL CUP
DK PASS☆	WARIO STADIUM☆
2:14:607	2:14:868
TICK-TOCK CLOCK	PEACH GARDENS
1:54:903	1:52:989
MARIO CIRCUIT☆	BOWSER CASTLE
1:56:533	2:19:661
AIRSHIP FORTRESS	RAINBOW ROAD☆
2:07:748	2:16:246

RETRO GRAND PRIX

一、SHELL CUP	二、BANANA CUP
SNES MARIO CIRCUIT 1☆	SNES DONUT PLAINS 1
0:50:688	1:08:027
N64 MOO MOO FARM☆	N64 FRAPPE SNOWLAND
1:17:751	2:08:781
GBA PEACH CIRCUIT☆	GBA BOWER CASTLE 2
1:12:011	1:52:258
GCN LUIGI CIRCUIT☆	GCN BABY PARK☆
2:16:246	0:50:920

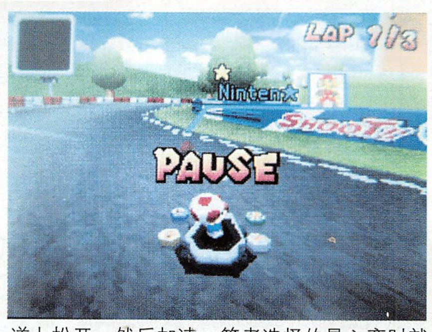
三、LEAF CUP	四、LIGHTING CUP
SNES KOOPA BEACH 2	SNES CHOCO ISLAND 2☆
0:54:847	1:01:620
N64 CHOCO MOUNTAIN☆	N64 BANSHEE BOARDWALK
2:15:571	2:14:403
GBA LUIGI CIRCUIT☆	GBA SKY GARDEN☆
1:46:581	1:44:400
GCN MUSHROOM BRIDGE	GCN YOSHI CIRCUIT☆
1:30:600	1:48:793

掌机无国界，无性别，无年龄，属于非法的“三无”产品。（贺树峰）
男，22岁，内蒙古通辽市民族大学北区SQ01-146信箱，028000

Figure-8 Circuit

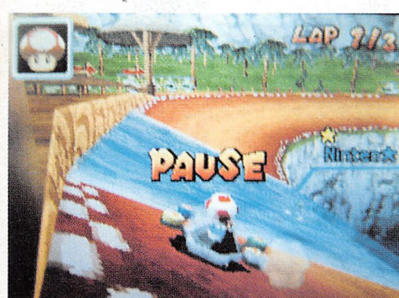
作为第一条赛道，全程只有两个弯道，其余的都是直道，路也很宽敞，路面质量优良，随意的赛车都能适应，不过对于编辑部里的众人来说，这条道是他们的噩梦，也是他们最不愿意跑的赛道，他们要想赢，只有靠道具。（众人怒：你说谁？）如何跑出好成绩是关键。选择重量不太重的车辆，抓地性能一般就可以了，主要是速度要快，这样选择车辆的目的在于方便迅速擦出POWER-SLIDE TURBO。开始起跑一定要使用火箭加速，在进入第一弯道时，入弯的标志在于左边路障从白色地面到草地的过渡，一旦过到草地部分就可以开始漂移了，偷懒的可以选择一次POWER-SLIDE TURBO，即擦出红色火花后按住R不放，车漂移的轨迹要一直切着白色的内圈，过到直道上松开，然后加速。笔者选择的是入弯时就开始多次POWER-SLIDE TURBO，一擦出红火花就松开R，然后加速，这样对速度的提升很有帮助，上了直道后更是要直道漂移，不停地擦出红色火花松开R，加速，反复这样就可以将众编辑远远地甩到后面。这也是练习直道漂移的最佳场所。TIME模式中，给的蘑菇完全可以不需要使用。本天意的成绩是1：35：954，单圈成绩：31：600，根据网上朋友的反应，他们已经将单圈成绩提高到了27秒。（翔武：别理这疯子，就知道漂移，直道不好好跑，非要走Z字。）



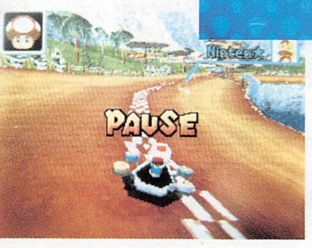


Yoshi Falls

相当华丽的一条赛道，加速器多，瀑布多，弯道少，可漂移的地方多。火箭加速起跑后立刻不要走大路，走右边的瀑布,在瀑布中就漂移并擦出红火，加速，然后立刻再次擦红火，加速并上大道。过桥经过第一个加速器之前就漂移，踩上加速器后会加速冲，这次还是走瀑布，到瀑布中松开漂移时一直按R键,这样就能快速通过第二个瀑布了，之后走大道，踩倒数第二个加速器之前开始漂移，踩上后会加速,不要踩最后一个加速器，直接走右侧，切内圈过，并松R加速。由于有悬崖，并没有太好的放香蕉皮的地点，不过在自己经常走的加速器上放两香蕉皮效果倒是不错。(翔武:是说你怎么老在前面，原来走的都是邪门歪道啊。）天意最好成绩：59：652，WFC上如果选这个赛道很少败过，是天意颇为得意的一条赛道。



←↓使用两个漂移并加速通过瀑布。

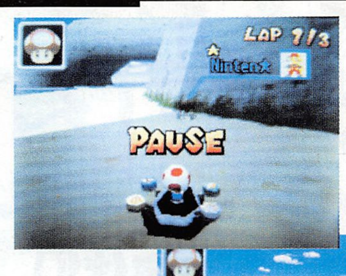


TIME 0:17:890
START

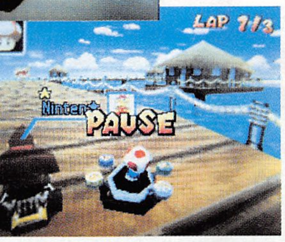
↑赛道中并没有太多复杂弯道，但是所有弯道都可以使用mini-turbo通过，这样可以节省很多时间。而蘑菇只在最后一圈的冲刺中才能达到效果。

Cheep Cheep Beach

全是海边的一个赛道，因为有水阻挡速度，不是很爽。启动后上小木桥，到斜坡时立刻向右漂移到直道时松开R加速，冲上加速器（第二圈，这里是个很好的放香蕉皮的地方），落地后到门字形石头前立刻漂移加速，再次漂移加速上加速器，落地后向右漂移，进浅海里时松开R键加速，不要上跳台，遇到小沟，跳过就行了。到快入丛林前向右漂移，加速进弯，再进入第二弯出丛林前向左漂移加速，手够快的还能在此放上两香蕉皮，或者向后放绿龟壳。（风林：就知道是你小子使坏。）一圈放一个香蕉皮，两圈两个，后面别人开得快的话非常容易踩上去。当然这关天意还是输过好多次，都是被人连续用蓝色乌龟壳和红色乌龟壳炸的。（众编：哼哼哼。）

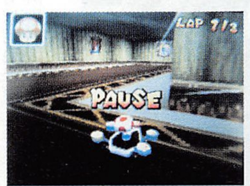


←此弯道需要使用两次mini-turbo通过。而编辑部里的同志们往往只漂移一次，后果就是被本天意超前。



→刚启动上了斜坡就需要提前漂移达成mini-turbo，到直道后就加速喽，两边有护栏的地方是放绿龟壳的好场所。

Luigi's Mansion



很像路易的鬼屋的一关，启动后直走进屋子，下坡见到弯道后立刻漂移，边按住R键，直到最后一个下坡口时松开，加速走右边的道。到前方庭院的入口处提前漂移直到草地上再松开R，加速通过草地，这样能省不少时间，有蘑菇的话直接使用蘑菇加速冲过去，接下来的路都可以直道漂移加速。注意过沼泽的时候要一直都切右边的道走，在路面条件比较好的时候开始漂移，进沼泽时松开R键得到加速，冲到起点前需要向左漂移并按R拖过弯道上了直道后再加速。放香蕉皮和放假箱子的最佳地点在刚进屋下坡的地方，如果能在此口连放两个陷阱的话，一般人都会中埋伏的。绿龟壳也只有在屋内放能收到比较好的效果。能够漂移加速的地方不少，要善加利用。要想赢鬼成绩也不是太难。WFC上选这条道的人不多，不过天意还是输了好几次。编辑部里众人也不大喜欢这条道，哈哈，不知道是不是因为带有阴森恐怖的气氛。

Desert Hills

具有浓厚阿拉伯风情的一个赛道，全是沙漠，黄澄澄的一片，两边的沙地踩上有严重影响速度。起跑后第一个弯道就可以漂移加速通过，入第二个弯道还是照样漂移加速，第三个弯道要提前漂移加速，第四个弯道漂不漂移随大家喜好，建议不漂，过去后在下一个弯道口稍微转过一个角度就利用蘑菇从沙漠山上高速通过就可以直接到达终点前的大路上了，这样切直道能省下不少时间，如果没有蘑菇那么只能用抓地度好的小车慢行通过如此复杂的弯道了，真的没有太多能抄近道的地方。天意在此没有太好的办法，而编辑部的翔武同学在此关颇有心得。下次有空一定得让翔武同学来演讲一番,天意在WFC上也几乎没碰到选这个赛道的玩家，看来大家对此都没有太好的办法。（翔武：就这赛道我最熟悉，想选什么车你说吧。天意：不用，我有十个红龟壳就够了。）



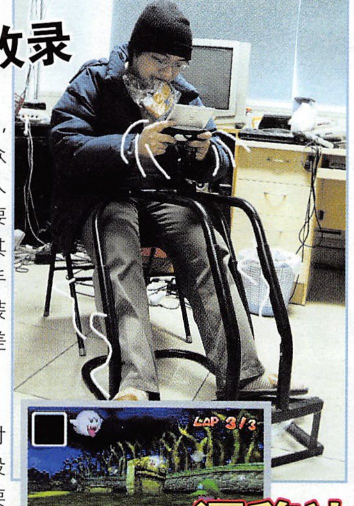
PG帮大乱斗

编辑部GAME半月祭！

编辑部的怪家伙们两周内的勾当全部收录

●天意由于最近痴迷在WFC上和众人联《马车》，以至于走火入魔，以下是中毒症状：在办公室众编辑必经的门口是个狭小的地方，平日只容一人通过，如果在此处放上香蕉，后面跟来的肯定要吃我一记。想必本天意得意地吃完香蕉就若无其事地将香蕉皮从身后绕到身前一个漂亮地换手扔在门口。结果可以预想到，整天戴着墨镜装黑社会的雪人老大晃悠晃悠地出现在门口，差点就，哈哈……

●北京的12月好冷，不过发扬了闯关族的精神，天意奋战了几天终于将全幽灵模式超越，为此付出的代价是手指抽筋，不过脚却异常地温暖，没办法只好脱了鞋子在办公室里战马车，还一定要坐在某人自制的筐体前才有MINI TURBO的感觉



←本天意忙得没时间吃饭，无奈只有以面包果腹，而且还穿着拖鞋，怎料到如此鳖足一幕居然被翔武偷拍到，从此天意再也没有脸面见世人。

漂移达人？

←天意此举颇有路易风范，最大八人联机对战是相当好玩的，人一多，互相陷害的可能就会大大增加，就看着道具漫天飞舞吧，最后的胜利者终将属于本天意。

←老瓦的拖着香蕉皮切内道使用MINI TURBO的技术还真不是一般人能使出来的，真想扔一个香蕉皮害死他，可惜天意没这份实力。这个赛道很简单。

扔香蕉皮？



→吃香蕉吐香蕉皮，不吃香蕉还是要扔香蕉皮，谁踩上倒霉，殊不知雪人差点中招，他的大肚子挡住视线了呢。



↑久经沙场，100多次的战斗，换来的胜利真不容易。

昏天黑地半个月 游戏生活大不同

侦探和打劫

话说这一天，俺黑老大——雪人来到编辑部，椅子还没有坐稳就想拿出NDS来爽一下。不料，俺忽然发现，昨天晚上下班时放在桌子上的NDS居然不翼而飞了，这下可把俺给急坏了。有没有搞错，放着别的编辑的不拿，单单拿俺的，是哪个小毛贼吃了熊心豹子胆，让俺查出来非得把他给……（由于此部分内容过分血腥暴力，以上省略五十字）了不可。于是，俺顺手抓过之前从其他部门借来的家伙，踏上宿命的寻找DS的勇者之旅……

↑路人张：大哥，别打劫，这个是我自己的。

踏破铁鞋无觅处 那人却在灯火阑珊处

经过一番排查，除了被路人张当成了劫匪之外并没有发现什么可疑人物，陷入愁眉苦脸苦思冥想深思熟虑的俺几乎是就要彻底失去信心了。忽然，前台MM从俺身边走过，溜得像兔子一样敏捷。俺的脑中顿时闪过一道灵光：对啊，今天最反常的人就是她啊，平时都会问声早安，今天却……莫非是……想到这里，俺立刻出击……

悄悄溜到前台，哈哈，前台MM果然在低头研究着什么。慢慢靠近一看，原来她正拿着俺桌上的DS在玩《史莱姆大冒险DS》，于是立刻举起家伙大喊一声“打劫！”人赃俱在，前台MM也没啥好说的了，只有乖乖地举手投降了，哈哈，破案成功……世界上最具有侦探能力的生物果然是……（前台MM：世界上最具有打劫潜质的生物果然是……）



→前台MM：小气鬼，用一下又不会死啦！

球场铁人？



←居然还有范大将军！

范大将军

↑世界杯出现功臣也在这里出现了！

←立马仰天纵声笑，宝刀常饮仇人血。昔日老将今安在？但留英名在心间。

影子杀手

最近偶然又翻出前不久玩过的GBA上的《FIFA06》来玩，忽然发现本作中还没有使用过咱中国队呢，于是立刻决定来一场中国对巴西的较量。不料，进入人员调整选项中时忽然发现了一件让人惊讶万分的事情：中国队的球员名单中除了现役的邵佳一、孙继海等现役球星外，居然出现了老国脚范志毅和祁宏等人的名字。面对这种状况，俺的嘴巴当场就合不拢了，难道说这些人就是传说中的球场铁人吗？恐怖的EA啊……还说什么是权威名单呢？不过，看到这些当年的中国骁将再次出现在游戏中的时候，真的是百感交集，说不出话来了……



人型机动兵器登场!!

注意是有“角”的!

翔武的恶趣味

翔武把他的PC上也装上了角，就差涂成全黑的了。

翔武：我要涂成黑白相间的!

翔武的恶趣味之一：最喜欢COSPLAY，相信各位读者在45期的编者手记中已经见到了，这次翔武又COS了“高达”发进前的样子……





↑一脚踢过去，敌人貌似一副很痛苦的样子，莫非……



↑必杀！陨石落!（这是翔武自己起的名字，大家不要理他。）

↑在《热血物语EX》中连无影脚都有，实在是太强了。

最强动作游戏!

国夫君改造计划

要说起最近最常玩的游戏，那就要属《热血物语EX》了。比起FC版，这一作确实是进步了不少，最近玩得已经有些中毒了。用秘技把三本隐藏的卷轴调了出来，这三本卷轴分别是：可以更改人物形象；可以更改出招方式；可以使用本作中所有BOSS和同伴。由于这一作中可以用很多招，甚至BOSS的也可以使用，方法是用官方提供的秘技，但是只能用秘技所对应的固定招式，有些自己喜欢的招不能在一起，所以我就动用了一下修改，把一些自己喜欢的招都改了出来，然后再更改出招方式（因为有些招的出招方式比较麻烦）。最后把人物造型更换了（不能设计脸型实在是太……T_T），改名为翔武（しょうぶ）。

用着按自己的喜好设定出来的主角进行游戏的感觉真是不错啊。不过，前段时间玩的时候实在是懒得打人挣钱了，就用秘技把钱调满了，把体力和气力用药吃满，各位鄙视我吧。不过，从头打到尾没加过能力，就吃了三次药，因为缺少防御力，只能小心翼翼地打（被BOSS打一下实在是不轻啊），玩起来其实还是有一定难度的。而且这一作中加入的“小弟”系统也是很有意思的。

借此机会也向大家推荐一下这款游戏，官方提供的一些秘技实际上是很有意思的，最近GBA的优秀动作游戏不多，大家都来试试吧。

暗凌的孤岛冒险

前段时间把《孤岛冒险》借给了隔壁的《TOYS》编辑部的MM，以下是后来记录下来的冒险日记：

●第一天："贝壳为什么就不能够吃呢？""那个本来就不能直接吃啊。""那我能吃什么？""椰子,蘑菇也可以，不过小心中毒。"

●第二天："请问除了椰子还能吃什么呢？""地上可以挖到胡萝卜和土豆的。""我发现河边可以喝水，太好了！""顺着小河的上游是瀑布，后面还有别的地方哦！"

●第三天："瀑布后面怎么去啊？""带着女主角一起去推石头，然后就可以去了。""可是每天都吃不饱，根本爬不到那里啊！""你可以抓鱼吃。""怎么抓？""找到木棒做成矛就可以叉鱼了。"

●第四天："我抓了好多好多鱼呀!天天吃鱼！""营养要均衡，否则对身体不好的。""瀑布后面的草原上好多动物，我一走近就跑了,怎么办？""空手当然抓不住，用工具啦。"

●第五天："我做出弓箭和鱼竿来了，可是每次都射不中动物，然后把它们吓跑。""当然了，要先放陷阱，抓到动物以后再用弓箭。""陷阱？""你还没发现吗？用木棒和藤条做成的陷阱可以抓动物呀！""原来是这样……"

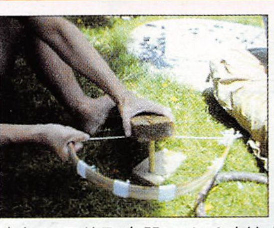
●第六天："我做了好多陷阱，可是都没有抓到过。""守株待兔不行的话，试试把动物往陷阱那里赶吧。""我已经试过了，用陷阱形成包围圈，然后把动物往里面赶，但是它居然往我的方向跑逃了。""呃，预料之外的事情经常会发生的。"

●第七天："我现在完全放弃捕猎了，天天吃鱼好了。""……"

●一个月后："你看你看，我的图鉴里面鱼贝类差不多收集全了，就差两个了。""哇，你真厉害，钓鱼专家呀。"

●两个月后："不行，最后两种找不到，游戏还给你吧，真好玩！"

游戏里图鉴的收集还是相当难的，例如鱼贝类图鉴，河的上中下游和海岸的不同位置能钓到不同的鱼，同一个位置在不同的时间能钓到不同的鱼，比如半夜三点就会钓到白天根本钓不到的鱼，还有些鱼只有在下雨天才能钓到。动物图鉴的收集还要更难一些，大部分动物在捉到以后才会收入图鉴，有一次去看小陷阱的时候，听到里面有咯咯的叫声，猜想是捉到了母鸡之类的动物，却不小心在打开陷阱以后让它溜了，错过了补完图鉴的大好机会。至于料理图鉴，只能在女主角的生存冒险篇中才能收集，食材只能由男主角随机提供，一到四种食材配合一种或两种调味料，还要烹饪成功才可以，难度更大了，目前我仍然在为收集料理图鉴而努力。





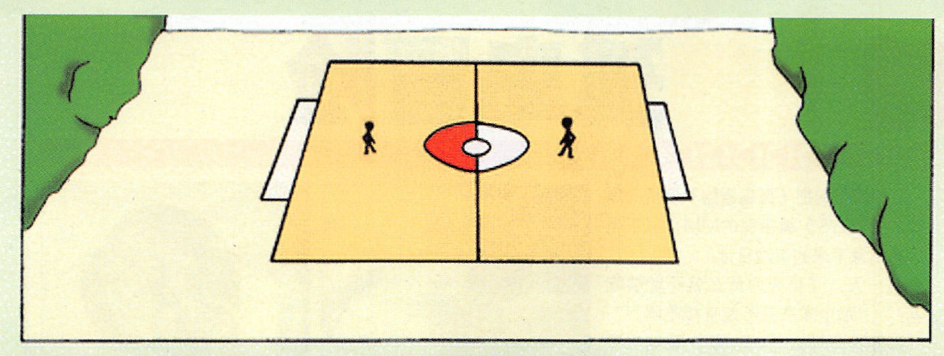
↑加入弓的取火器，比手动钻木取火要容易得多，用放大镜聚焦取火也是常用方法之一。

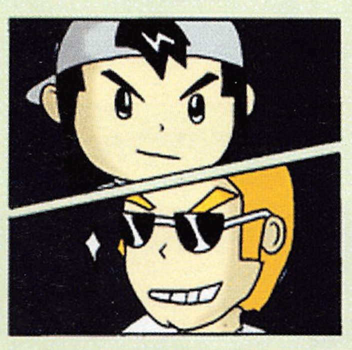


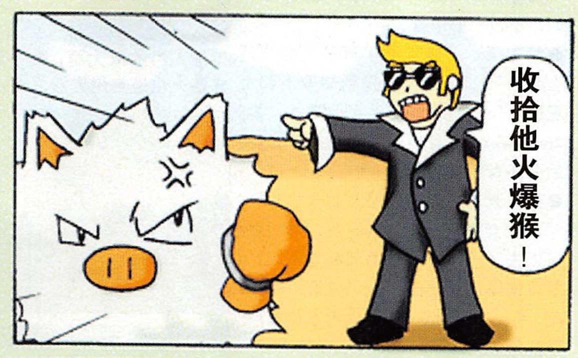


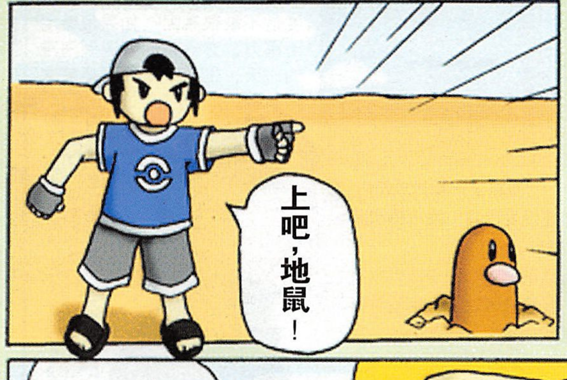
↑看看游戏制作人用于取材的小岛吧，与游戏中的小岛相似度是不是很高呢？如果带着瑞士军刀，万一真的有遇到海难的一天，生存下来的可能会大很多哦。



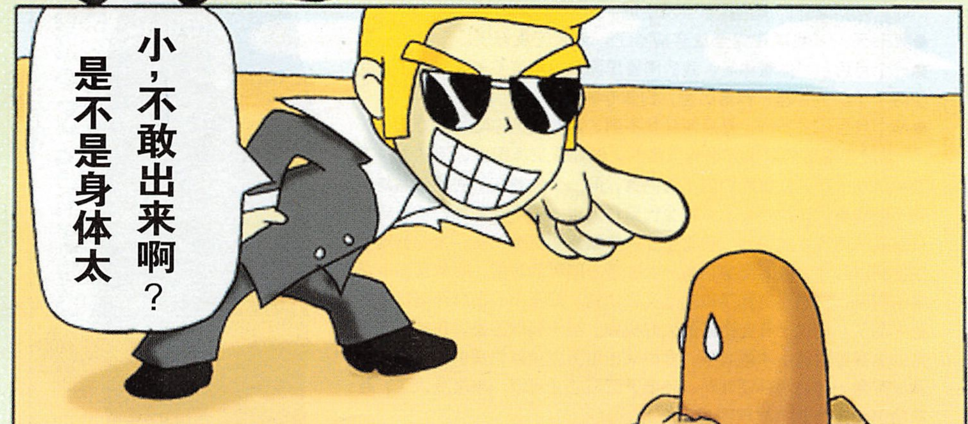


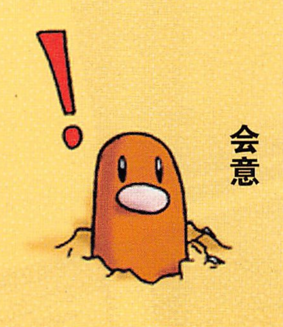
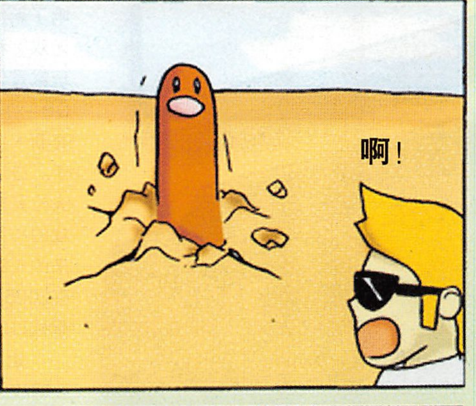
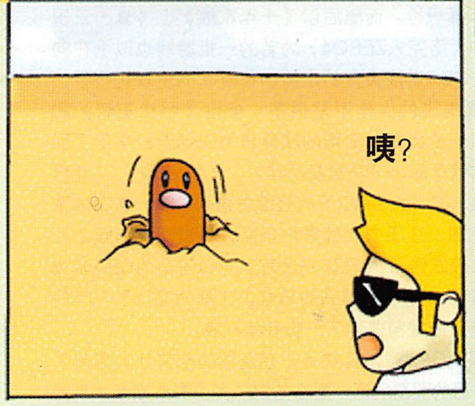
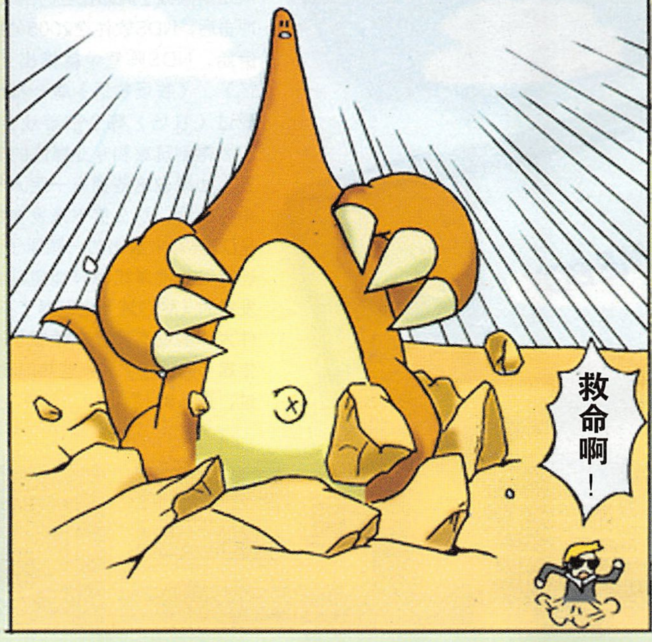
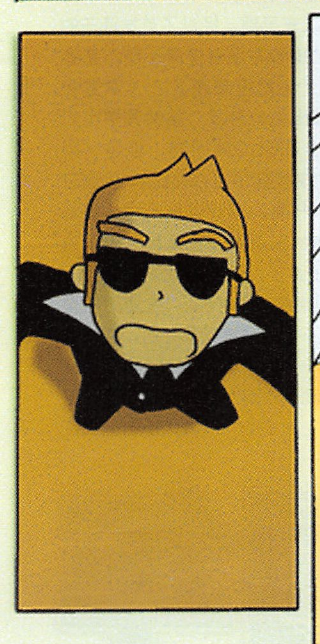



收拾他火爆猴！


上吧，地鼠！


地鼠？
哈哈哈


小，不敢出来啊？
是不是身体太


出地面战斗！
地鼠，我批准你

会意

啊！

咦？

救命啊！




掌上三国年

看着游戏发售表上的发售日期，才发觉不经意间2005年即将从我们的指缝中溜走。看看2005年的掌机游戏资料，我们会发现这是精彩的一年。因为在这一年里，GBA、NDS和PSP这三台主机为了争夺玩家展开了一系列的竞争，三台主机上都推出了不少出色的游戏软件来争夺市场。这你方唱罢我登场的样子，令人不由得想起了我们久远的三国争霸时代。

GBA一脉的兴衰过程和三国时期的西蜀极为相似。遥想当年，GBA曾经红极一时，成为掌机玩家必备的装备，正有如诸葛武侯在世时那般光芒万丈。然而，随着次世代掌机的发售，GBA开始逐渐淡出人们的视线。尽管如此，GBA游戏依然没有在2005年里沉寂。新年伊始，《马里奥聚会》和《OG2》的推出就为GBA重量游戏打响了新年第一枪。而随后以《千年家族》、《真・三国无双》和《洛克人ZERO4》为首的一批游戏也似乎在向玩家宣告GBA游戏良好的走势。在夏季的游戏比拼中，GBA游戏推出的大作不是很多，但是《甲虫王者》和《新・我们的太阳》取得的成绩也为GBA游戏争足了面子。进入秋季后，《马里奥网球》、《机战J》、《超级火枪英雄》和《大金刚3》的相继发售引发了一次GBA游戏的小高潮，让不少老牌掌机玩家大呼过瘾。而随之而来的《口袋妖怪 不可思议的迷宫》可以说是为GBA游戏在2005年画上了一个圆满的句号，让那些等待了一年的掌机口袋迷们提前得到了一份新年礼物。

如果说GBA派系目前处于衰退期的态势让人想起了孔明故去后的西蜀的话，那么与GBA多少有些姻亲关系的NDS则像极了周郎在世时的江东吴郡。经过了首发锋芒的冲击后，NDS软件在2005的脚步并没有停滞不前。新春伊始，NDS阵营中就推出了《触摸耀西》、《双重记忆》、《牧场物语》等一批出色的游戏。虽然其中也出现过《牧场》等个别游戏存在BUG的问题，但是《陨石》得到玩家和专业媒体的高度评价足以让DS一俊遮百丑。如果说这些拥有一定人气度的游戏也只不过是垫场角色的话，那么接下来发售的三版本《任天狗》可以说是DS阵营中放出的一颗原子弹了。这款游戏来势之猛，确实让其他掌机都只能望其背影而哀叹了。在随后不久发售的《脑锻炼》也取得了不俗的销售成绩之后，NDS软件大作的发售速度略微缓了一缓，两个月的时间里只是依靠《应援团》和一些热门动画改编游戏来支撑门面。不过，进入8月后，NDS软件立刻发威：《JUMP明星大乱

斗》、《苍月的十字架》和《复苏的逆转》等一批游戏的推出把玩家晃的两眼发花。就在玩家们刚刚觉得可以喘一口气的时候，《马里奥赛车DS》和《口袋妖怪 不可思议的迷宫》的推出又让那些资金有限的朋友只有握着干瘪的荷包哭天喊地、砸锅卖铁的份了。瞧瞧，这个阵势，谁会说NDS的2005年不是成功的呢?

说罢上面两台亲戚掌机，让我们再来看看PSP的旅程。既然NDS和GBA已经是孙刘联盟了，那么PSP就只能用统一北方后发兵南下的曹魏来形容了。作为掌机一族的新贵，PSP当然想在2005年里大展拳脚了。在经过年初的小打小闹后，3月份的北美首发成了PSP软件2005年的第一场发售高潮，以《刀锋兄弟会》为首的一批美版游戏着实让喜欢美版游戏的玩家们激动了一回。高潮过后，PSP软件的发售进入了一个相对平稳的时期，除了《数码武装》等少数游戏还能激起玩家的购买欲之外，其他的游戏都只能说是泛泛之辈。不过，随着炎热的夏季的到来，PSP游戏的热火也是扑面而来：《天地之门》、《天诛》和《太鼓达人》等一批游戏都取得了不错的成绩。在随后的日子里，美版游戏《VR网球》和《横行霸道》的发卖更是吸引了大量玩家的注意力。在此基础上，《牧场物语》系列的加盟就可以用锦上添花来形容了。虽然PSP在2005年里推出了不少优秀的游戏，但是缺乏原创游戏还是成为了它为人诟病的致命伤，毕竟大家都不希望看到这样的情况。

纵观即将过去的2005年，三大主力掌机的游戏都有不错的表现。无论是GBA游戏的老骥伏枥，还是NDS游戏的大鸣大放，抑或是PSP游戏的重点出击，都能让广大玩家从中得到乐趣。为了让大家对这些不同主机的游戏有一个更具体的了解，我们为每台主机评选了十款年度优秀游戏。也许我们的评选结果还显得不够客观，那么我们也欢迎和我们持有不同意见的朋友来信和我们交流。

□文/掌机迷策划组



GBA 超级机器人大战 原创世纪2

●BANPRESTO ●2005.02.03 ●5040日元
●SRPG ●1人用 ●128M

《超级机器人大战 原创世纪》（以下简称《OG》）系列，一般的《机战》都是以参战作品为卖点，而这个系列是以《机战》中的原创角色和机体为卖点，可以说是对原创角色和机体的一个再利用。在系统方面，增加了角色养成和武器装备的要素，一下使游戏的自由度提高了很多。这个系列的画面也十分优秀，特别是在机体动作上，没有丢帧现象，感觉不到僵硬，这第一点在本作中体现得非常明显，机体动作直逼《机战α》的水平。在《OG2》发售前，玩家最期望加入的就是在《第二次α》中出现的几位主角，由于之前在《OG》中有《机战α》和《α外传》中的原创人物登场，所以这个推论也就顺理成章地成为了现实，不仅加入了《第二次α》的





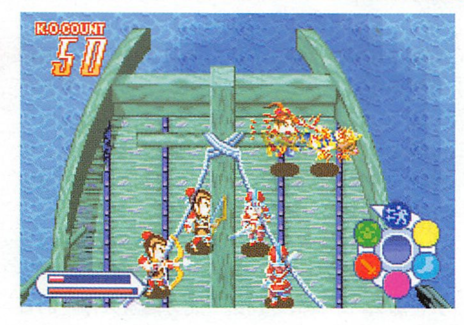
一些人物和机体，而且还加入了《IMPACT》和《机战A》中人物和机体，《机战α》中的所有主角仍然全登场，这种出场阵容除了华丽外就找不到更合适的形容词了。前作中可以通过反复打一话来赚取PP点和金钱，为了防止这样，本作设定为反复打的时候所得金钱和PP减半，以及无法获得这一话熟练度等“机战防沉迷系统”。另外，在这一作中还设定了三个难度，第一周时是普通难度，打通后出现EX Hard难度，在EX难度中不仅敌方机体有所强化，而且我方机师培养耗费的PP点是普通难度的2倍，打通EX难度后会出现SP难度，SP难度中机体都可以全10段改造，难度比普通难度下降一些，可以说有种风雨过后见彩虹的感觉。本作是GBA上第一款128M的《机战》，无论从画面、隐藏要素还是从音乐等各个方面都让人感觉十分充实，比前作强化了不少，体现出了厂商的诚意。



真·三国无双A

GBA

●KOEI●2005.3.24●5040日元
●ACT●1人用●128M



KOEI的成功转型与无双系列在PS2主机上热卖有着直接的关系，本来只是一款实验性的作品，却在系列进化到第二代时就已经达到了相当高的完成度。爽快的战斗，丰富的收集和一骑当千的豪迈感吸引了大批玩家成为无双的铁忠FANS。PSP版《三国无双》的发售使得很多只有GBA的玩家相当失望，以为在掌机上驰骋于三国战场的愿望就此破灭。可是KOEI当然没有忘记那些低端主机玩家，为他们量身定做了一款只属于GBA玩家的《三国无双》，虽然因为机能的限制游戏失去了华丽的外表，但是游戏超高的耐玩性让玩家大呼过瘾。



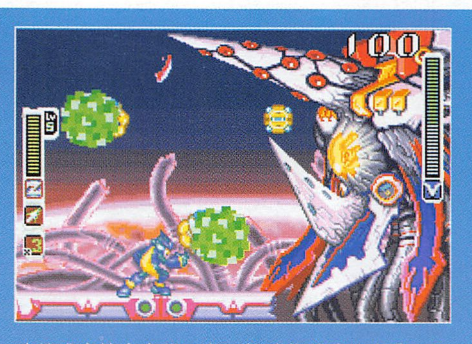
本作在画面表现上显然无法跟家用机相提并论，广大的3D场景变成了可怜的一小块平面俯视场景，护卫武将早就不见了踪影，甚至就连同屏敌人的数量都被“缩水”得很可怜。但是新加入的地图移动部分大大增加了游戏的战略性。游戏中各种收集要素相当丰富，从数量众多的武器收集到隐藏的武将角色，再到全新的武将成长系统。真是麻雀随小，五脏俱全。貌似是一款应景之作，实际上却潜伏着超高的游戏性。掌机作为一个便携平台，显然更适合这种类型的游戏。各位喜欢三国的掌机玩家，可千万不要错过本作哦。



洛克人ZERO4

GBA

●CAPCOM●2005.4.21●4990日元
●ACT●1人用●128M



《洛克人ZERO》系列作为庞大的“洛克人”家族中的一员，自系列第一作推出以来在玩家群中就有着良好的口碑，ZERO凭借其帅气冷酷的外形和矫健的身姿同样获得了许多人的青睐。

ZERO4作为系列在GBA平台上推出的第四作，在画面和手感的表现上仍然一如既往的优秀。可能是为了吸引更多不擅长动作游戏的玩家也能感受到洛克人的魅力，本作在难度上达到了系列的最低水平。如果不考虑关后评价要素的话，完全可以装备上全精灵进行战斗，这样游戏的难度就会变得只有一般动作游戏的水准。这样的做法肯定会受到一些死忠玩家的异议，因为很多人玩洛克人系列就是冲着它的高难度去的。可是在如今这个快餐文化的年代里，想要达到满意的经济效益，只要少数死忠的支持是远远不够的。笔者认为CAPCOM对《ZERO》系列的定位还是相当准确的。



在本作中取消是精灵的收集系统，而是变成了可以通过升级来提升能力。装备合成系统显得有些烦琐，如果没有官方资料的支持的话，自己搭配将会浪费大量的时间。游戏最后ZERO的死亡也为续作埋下了伏笔，ZERO系列未来的命运在新的一年里让我们拭目以待。



GBA 新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔

●KONAMI●2005.07.28●5040日元
●ARPG●1-2人用●128M



说起《我们的太阳》系列，相信广大GBA玩家一定不会感到陌生的。这款小岛秀夫一手打造的金牌游戏从诞生起就成为众多玩家的最爱，其独特的游戏方式足以让人大声喝彩。2005年，该系列的势头依然强劲，随着炎炎夏日的到来，《逆袭的萨巴塔》火爆发售，为众多GBA玩家增添一份夏日的乐趣。

本作讲述的是太阳少年加戈的哥哥萨巴塔帮助黑暗一族成功复出，并且成为了他们的首领，而他的最终目的竟然是要帮助灾难的化身——破坏魔兽复活重生以摧毁世界上的一切事物。为了阻止这场可怕的灾难，我们的太阳少年挺身而出，义无反顾地踏上了除魔斩怪的冒险之旅……

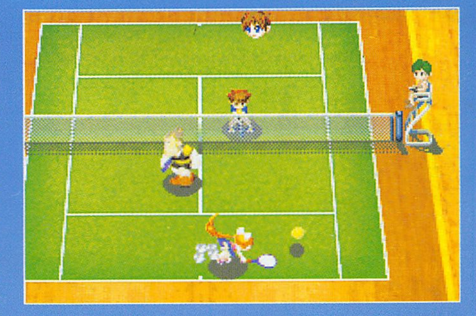


众所周知，《我们的太阳》的特别之处就在于它是会受到阳光强弱影响的，本作中这个特色当然要保留下来。本作最明显的改进是系统的调整，给人感觉是在向《合金装备》靠拢，也许是为了弥补一下GBA上没有《合金装备》系列的遗憾吧？另外，本作还引入了多分支结局，让玩家有了更多的选择余地。本作的出现给那些喜欢在家里闷头游戏的人一个外出感受阳光的机会，一边玩游戏，一边接触一下大自然，这可能才是本作受到追捧的真正原因吧？



GBA 马里奥网球ADVANCE

●任天堂●2005.09.13●5040日元
●SPG●1-4人用●128M



《马里奥网球》系列再次登陆掌机平台，GB版的《马里奥网球》无论是从手感上，还是从丰富的事件系统上都给玩家留下了非常好的印象。本作仍然是由CAMELOT制作，就画面而言，可以算是GBA游戏中的上乘水平了，而且手感也很不错，比较容易上手。为了照顾刚接触网球的新人，游戏中特别准备了一个网球用语辞典，不过由于语言关系，对国内玩家可能起不到效果。本作中加入了GC版的SS技，也就是常说的必杀技，分为进攻和防御两种。和GB版一样，本作仍然有故事模式，主角是一名新球员，并和女主角一起在网球学院中就读，以最强网球选手为目标。在学院就读期间，主角可以参加各种训练和比赛来强化自己，训练通过或比赛胜利后，主角会得到经验值并升级，玩家可以根据自己的喜好来确定主角的培养方向，而且还可以通过训练选择主角的SS技。在故事模式中，每个训练项目都是一个小游戏，在通过后会自动追加到SP模式中，并可以不断挑战，同时也会得到经验值。普通的比赛模式中，玩家不但可以选择马里奥、路易这些大明星，还可以选择在故事模式中被击败的对手，不过最可惜的就是没有耀西的参与。本作可以多人联机，会体会到更多的乐趣。





GBA 超级机器人大战J

●BANPRESTO●2005.09.15●5040日元
●SRPG●1人用●128M

《超级机器人大战J》的突如其来令很多玩家都有些措手不及，也许是眼镜厂过于心急，在《第3次α》还有余热的时候就公布了这个作品，而且在公布的时候就已经是100%的开发完成度了。在本作新登场的作品中不但有《宇宙骑士》这种老作品，还有《全金属狂潮》这种近期作品，共计14部，唯一不爽的就是没有任何UC系高达作品参战，而且《G高达》中的机体也有明显的弱化。本作的容量和《OG2》一样，都是128M。但是本作在掌机《机战》系列作品中却





达到了52话这个史无前例的流程长度。在系统上本作采用《MX》的关注系统，在最开始可以选择三个关注作品，被关注作品的机体可以进行15段改造，机师可以获得更高的经验值和金钱，当所有作品都被关注后，就可以进行20段改造了。本作的机师养成系统则仍采用《机战D》的系统。另外，这一作中主舰多了“交代”这个指令，利用这个指令可以把搭载在主舰中的一部机体更换为没有出场的机体，对于一些上场后使几个精神就闲置掉的人来说，就可以在战斗中把这个出战名额让给其他人了。在《机战》系列中，隐藏要素是最受关注的了，本作的隐藏要素也十分丰富，为这款游戏增添了不少色彩。



GBA 超级火枪英雄

●SEGA●2005.10.6●4800日元
●ACT●1人用●64M

一款游戏要等12年才出续作在业界虽然不是什么大新闻，但也绝对是凤毛麟角，火枪英雄就是其中一个。财宝公司虽然向来都以游戏少又精而闻名，但是这次的时间跨度还真是有些长呢。当年在MD上体验过前作的玩家还大多是学生，转眼十几年过去了，再次在游戏发售表中看“火枪英雄”四个熟悉的字眼，感动自然是不言而喻。

本作在系统上变革还是相当大的，在保留了系列精髓的前提下，加入了更加体贴友善的设定。前作中所特有的爽快的格斗技，火爆的场景





等要素都得到了完整的保留。虽然游戏在流程上略显仓促，只有一个多小时的通关时间让许多动作游戏达人大呼不爽，但是游戏的整体构架相当的完整。更重要的是在本作中厂商将系列的故事完整的交代了下来。作为一款动作游戏，只利用了关卡间简短的剧情介绍，就将如此庞大的世界观和复杂的剧情、人物关系网展现在玩家面前。熟悉前作的玩家一定会被感动得“痛哭流涕”。

作为一款动作游戏它可能并不是最优秀的，但是对于许多SEGA FANS、当年曾经跟好友在MD上一起酣战过前作的玩家来说，它是完美的，也是不可取代的。我们的火枪英雄，请一路走好！



GBA 游戏王GX 目标决斗之王

●KONAMI●2005.10.13●5040日元
●TAB●1-2人用●256M

本以为《游戏王国际版2》会成为GBA上《游戏王》系列的最后一作，但是KONAMI之后又公布了《游戏王GX》，不过这对GBA的《游戏王》FANS来说真是个天大的喜讯。GBA版的《游戏王GX》中的故事剧情是根据动画版改编的，主角是决斗学院的一名学员，和十代他们一起过着学院生活，并且都以决斗之王这个目标而努力。在游戏中会发生各种各样的剧情，其中有些剧情是忠于原作的，看过原作动画的玩家对这些应该是轻车熟路了。本作的规则仍然采用的是OCG规则，卡片





收录到“机械革命”，新老卡片共计1200张。在本作中加入了人物特写，主要是为了表现动画中的角色使用招牌怪兽时的特写，特写出现的同时下面还有台词一起出现，对熟悉原作的玩家来说，虽然可以增加一些亲切感，但是不得不说这样延长了战斗时间,不过好在可以通过选项来关闭。不过本作中的检索功能实在是太不好用了,把翻页功能取消掉后带来了很多不便。本作对于一些想玩一玩新卡的GBA《游戏王》玩家是再适合不过的了，但是本作仍然不是GBA版《游戏王》的最后一作，最新作将会在明年和玩家见面,卡片数量会增加到1500张，在新作没出前，还是让我们仔细品位一下《游戏王GX》这款作品吧。



GBA 口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队

●任天堂●2005.11.17●4800日元
●ARPG●1人用●256M

《口袋妖怪》和《不思议迷宫》凭借着各自的独特魅力吸引了大批玩家，这次两者的完美融合作品《口袋妖怪 不思议的迷宫——赤・青救助队》（以下称《口袋迷宫》）更是把两种类型游戏的闪光点结合在了一起。以“救助”为主题在异世界展开冒险，冒险的舞台正是千变万化的不思议的迷宫。无论是从RPG要素的口袋剧情，还是从ACT和解谜要素的迷宫系统来说，本作都是口袋游戏家族一次全新的尝试。比如直接操纵各种怪兽运用技能参与战斗，比如培养不同类型的





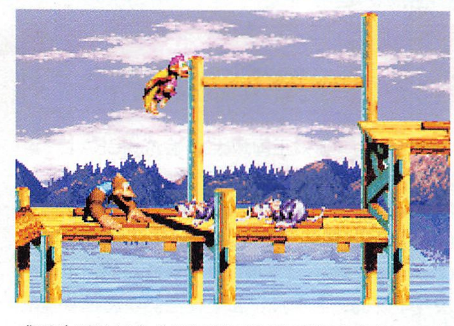
主角怪兽在迷宫中冒险，相信两个系列的玩家在游戏过程中都可以找到各自的乐趣，同时也会体验到游戏当中的新意。

此外，游戏中也增添了一些人性化设定，例如出迷宫后等级、经验值保留等等——当然，这是为了方便玩家能较快上手而做出的调整，游戏的整体难度并没有降低，特别是在游戏后期出现的隐藏迷宫一定能让人找回“不思议”的感觉。如果要对这个游戏有所挑剔的话，或许就是画面和音乐了。虽然怪兽在迷宫里的各种技能都达到了“实体化效果”的要求，但是怪兽造型似乎简单了点，冒险的背景音乐也略显单薄，不过本作整体来说依然是一款融合了经典的创新游戏！



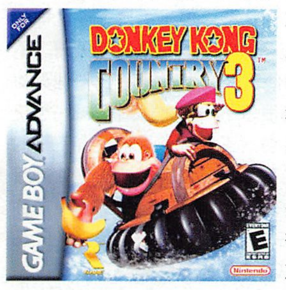
GBA 超级大金刚3

●任天堂 2005.11.7●29.99美元
●ACT●1-2人用●128M

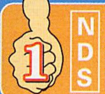


SFC上的三作大金刚都有着超高的素质，尤其是三代在保证超高游戏性的基础上在画面的表现上也达到了当时的顶级水准。时过境迁，在GBA平台上推出的前两代的复刻作品都得到了玩家很好的口碑，终于当年最经典的大金刚3也顺理成章的在2005年的末期跟玩家见面了。

RARE小组的游戏向来都是慢热型的，必须要仔细品位才能感受到游戏的乐趣。GBA版的大金刚3虽然并没有SFC版那样华丽的画面演出，但游戏性却没有丝毫的减少，厂商并没有将游戏单纯的移植过来，而是加入了众多的原创要素。新增加了一章全新的关卡，体现了厂商的厚道。其它的一些收集要素也都进行了一定幅度的增加和改良，最让人感到欣慰的是完全原创的BGM素质相当的高，完全弥补了画面上存在的缺陷。



大金刚系列玩的就是收集的乐趣，也许一开始你会很难发觉游戏的亮点在哪里，但是只要你专心的玩下去就能很快地体验到游戏的乐趣，每一个关卡，每一处机关甚至是每一个动作，都饱含着制作者智慧的结晶。虽然现在大金刚可以说是老任的代表形象之一，可是RARE小组被微软挖走以后很难在老任的主机上再体验如此细腻耐玩的游戏了，没了任天堂的RARE，总感觉不像那么回事……在这里再跟大家推荐一款2003年RARE在GBA上制作的游戏——斑卓熊历险记，同样是一部非常优秀的游戏，有条件的玩家可以去尝试一下。

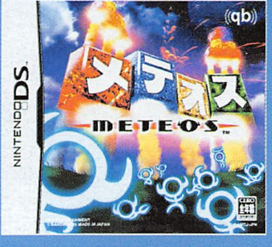


NDS 陨石大作战

●BANDAI●2005.03.10●5040日元
●PUZ●1-4人用●支持一卡多人



《陨石大作战》这款游戏可以说是NDS上最华丽的PUZ，这个游戏只能沿竖方向移动陨石，同色陨石连成一排时就会发动点火装置把陨石推上去，游戏的目的是抵挡突然落下的陨石，如果陨石堆满屏幕了，那就算作失败了，十分考验使用触笔的技术。而且，要想应付后期如同雨点一般落下的陨石，就需要十分精确和快速的操作了，增加了游戏的难度。这个游戏中的背景音乐也十分不错，每个星球都有独特的音乐，星球数量比较多，形色各异的陨石配上每个星球的音乐，为这款游戏增添了不少色彩。每个星球的点火特性也不同，有些星球重力比较大，即使点火上升的高度也不高，而有些重力小的星球，点火后陨石在空中停留的时间比较长，相对也比较简单。另外，合成室也是本作的一大亮点，被打出大气层的陨石都可以作为合成素材，通过合成可以作出各种道具、稀有素材，甚至连音乐也可以作出来，给玩家带来了不少惊喜和意外收获。本作不仅支持一卡多人联机和多卡多人联机，还可以通过NDS的下载功能体验版发给其他玩家，而且就连体验版也支持对战。在一般的PUZ游戏中加入了这些创意正是这游戏的成功所在。这款游戏不但可以锻炼你的反应能力，还带来紧张刺激的感觉，不过这个游戏有一定难度，上手需要一定时间，等上手后就会感觉到这款游戏是十分不错的。





NDS 任天狗

●任天堂●2005.04.21●5040日元
●SLG●1-2人用●不支持一卡多人

掌机上的宠物养成类游戏（“福蛋”除外）自从诞生以来就一直保持着不温不火的状态，与其他类型相比，这个类型的游戏似乎很难取得什么飞跃性的进展，成为当红炸子鸡。然而，随着NDS的发售，终于有一款该类型的游戏取得了突破性的成绩，自从发售后不但销量奇佳，更被日本专业游戏杂志评为满分游戏，这匹脱颖而出的黑马就是任天堂旗下的新星——《任天狗》。

作为一款电子宠物养成型游戏，玩家在游戏中可以饲养多只种类不同的小狗的。本作的日版首发时共有腊肠、吉娃娃和柴犬三个不同的



版本，每个版本都有五只造型不同的小狗可供玩家选择，而美版发售时又增加了小狗的数量。在这么多可爱的小狗面前，玩家光



是选择就够忙活一阵子的了。《任天狗》充分利用了NDS的机能，将小狗的外形塑造得十分真实，而小狗的动作也是活灵活现，让人一看就满心喜爱。同时，游戏还利用了NDS的双屏特性与麦克风功能，玩家可透过对触摸屏的操作来抚摸小狗，并且还可以进行喂食和训练等基本操作，也可以使用在游戏中获得的飞盘、网球、足球等小东东来陪小狗玩耍，而通过语音输入功能来给小狗起名字，用口令来训练小狗做动作等游戏设定更是让玩家大呼过瘾。本作支持无限联机，玩家可以通过相互交流来获得自己没有的小狗，分享彼此之间的乐趣。



NDS 锻炼大脑的DS训练

●任天堂●2005.05.16●2800日元
●ETC●1-4人用●支持一卡多人

相信很多朋友都有健身的习惯吧？每天坚持做体育运动能使我们的身体保持健康和强壮，在一定程度上避免疾病的侵袭。身体不锻炼机能会出现下降的状况，如果头脑不锻炼的话，自然也会出现机能减退的情况。要想保持大脑的机能一直正常，每天都有针对性地进行锻炼是很重要的。为了帮助大家每天可以轻松地进行脑锻炼，DS主机上特别推出了这款《锻炼大脑的DS训练》。游戏一经推出，立刻受到了极大的好评，很多日本人都为自己家里的老人或者是小孩子购买了这款软件。



这款游戏的目的主要是通过一系列的小测试来帮助玩家锻炼记忆力等大脑机能，游戏的内容主要由计算和识别来组成，主要



的测试项目包括简单的算术题、颜色识别等。游戏的进行方式比较简单，主要是用触笔和麦克来操作的，例如玩家可以在触屏上写下自己的答案，有时则需要通过麦克风说出自己的答案。每次完成训练后，玩家的成绩会被记录下来，并且会得到一个评分。而且这个游戏还支持多人同时游戏，最多时可以有16个人同时参加问答测试。

如果你最近出现了常常忘记事情、丢三落四的现象，或者是想让自己的头脑长期保持健康的话，你可以试试用这款软件来锻炼一下自己的大脑。当然，一个首要的前提是你要懂得简单的日语！



NDS SD高达G世纪DS

●BANDAI●2005.05.26●6090日元
●SRPG●1人用●不支持一卡多人

《SD高达G世纪》系列迈向NDS的第一款作品，作为大杂烩型的作品，本作不但加入了曾在WSC上登场过的原创作品《独眼高达》以及该时间段正在热播《高达SEED-DESTINY》，而且还添加了全新的女主角，排除游戏本身的素质，光这些参战作品就能吸引不少FANS。游戏最大的特色在于新的小队作战系统，只要两台以上的机体组一队时就能发动特殊的小队攻击，这样就可以使攻击范围变为敌方全体，而且这回的SP也不像前作那样是纯消耗品了，除了攻击敌人外，很多方法都可以使SP上升，因此某些靠消耗SP武器混



的机体在此作中变得异常霸道，战斗虽然刺激了，但难度却下降了不少。本作最初设立了两条路线，每条路线所加入的作品都不同，



通过完成某些条件还能开启隐藏的夙敌路线，在这条路线中玩家可以使用高达系列中的一些反派人物来和正义势力对抗，通关后的隐藏内容也相当丰富，关卡数量全部加起了一共将近50关，对于FANS们来说绝对超值。尽管内容丰富，但是战斗时的特写以及动作和GBA版水平相当，不免让人产生制作商有赶工的嫌疑，希望在下一作中可以很好地改善这一点。不过，很多玩家对该游戏的画面和GBA版差不多这点感到很不满意，不过大家玩了之后能明白了，不能因为这些表面的因素而放弃它，其实这一作是十分不错的，推荐给喜欢高达的朋友们。



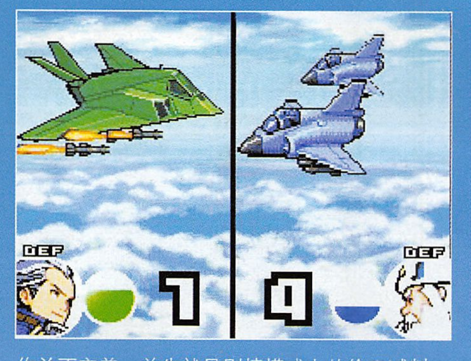
NDS 高级战争DS

●任天堂●2005.06.23●5040日元
●SLG●1-8人用●支持一卡多人

《高级战争DS》的整体素质非常不错，耐玩程度一如既往的高，买Z版收藏也是非常值得的。和GBA版的《高级战争2》相比，本作继承发扬了以往成熟平衡的游戏系统，并在这个基础上加入了新兵器和新指挥官，还引入了双人战和FORCE的新系统，不过本作画面没有什么太大的变化，只是用了45度俯视角，但仍然没有达到预想的效果。如果说新兵器和新指挥官并没有改变游戏的本质的话，那么后者这新系统则就是革命性的转变，探讨指挥官的搭配和FORCE的取舍，成为战术策略外又一个热门话题。除此之外，本作



在游戏模式上也下了一些功夫，新增的生存模式又成为达人玩家不断追求极限挑战的目标，坦克模式也颇具新意，但可惜耐玩性不足。但本

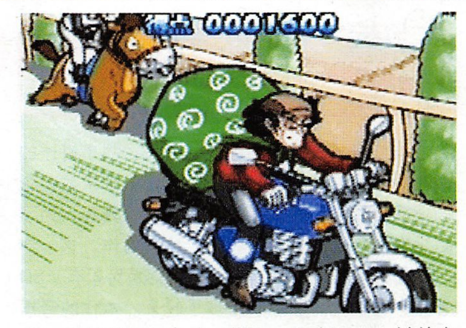


作并不完美，首先就是剧情模式上的偷工减料，既没有1代的高难度，也没有2代宏大的场面，单调的版面只想让人有草草通关的念头。自定义的地图依然只能保存3张，实在难以满足热衷DIY的玩家的需要。虽然在游戏平衡性方面较之2代做出了一些调整，但新的平衡性问题也应运而生，令人主要不满的就是防御能力的过分强大和TAG BREAK的一发逆转，这迫使大家要把研究重点放在这上面，限制了思路的拓展。即使如此，本作对于爱好战棋游戏的玩家来说仍然不容错过，我们也期待《高级战争DS2》的早日面世，给大家带来一个惊喜。



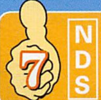
NDS 押忍！奋斗！应援团

●任天堂●2005.07.28●5040日元
●RAG●1-4人用●支持一卡多人



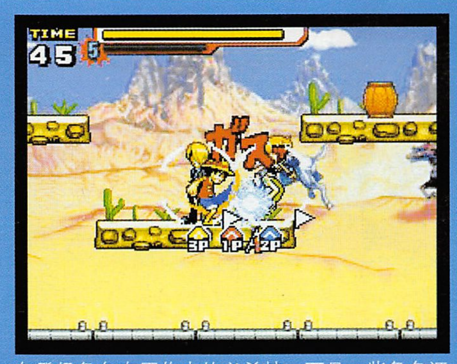
《押忍！奋斗！应援团》是继《大合奏！乐团兄弟》后，NDS上又一款音乐游戏，游戏风格十分热血，采用类似漫画的表现手法，讲述的是当人们有困难的时候，大喊“应援团”，使他们振作起来。本作中收录了一些日本有人气的流行歌曲，而且和《大合奏》不一样的是，在游戏中是能听到演唱的，而不是BGM。进行游戏时，上屏显示求助者的状态，下屏则是应援团的三个人跳舞。本作只能靠触摸屏来进行游戏，在下屏中会显示用触笔操作的节拍符号。标有数字的圆点，直接用触笔按节奏和顺序点击即可；出现条形的节拍符号，用触笔点击后会出现一个小球，这时就需要用触笔点住这个小球按照它的轨迹和速度点到这一条的结尾；最后一种是类似圆盘的一样的，玩家需要用触笔在上面快速转动，使黄色的圆圈缩小到中心位置。点击得分有四个等级，没点中就是×，点的不准会得到50或100分，点击准确得到300分；上面的气力值会慢慢减少，而气力值的恢复量也受点击准确度影响，气力值为0就宣告应援失败。游戏中共有四个难度，包括适合初学者上手的难度，以及适合高手挑战的难度，后面的难度中不但需要很强的节奏感，而且还需要很高的反应，而在“华丽的应援”这个难度中，玩家会使用手持花球的女子啦啦队来应援，难度和普通难度差不多。作为NDS上第二款音乐游戏，本作拥有绝对值得喜欢音乐游戏的玩家购入。





NDS JUMP明星大乱斗

●任天堂●2005.08.08●5040日元
●ACT●1-8人用●支持一卡多人



聚集《少年JUMP》中的各位新老明星，在2005年8月8日在NDS上一同上演了这一场《JUMP明星大乱斗》。玩过这款游戏后，给我的第一感觉就是好久没玩到过这么热闹的乱斗游戏了。游戏中收录了《少年JUMP》中的27部漫画作品，收录的这些作品中既有像《JOJO》这样的老作品，也有像《火影忍者》《死神BLEACH》这种正在火热连载的新作品，满足了喜欢不同漫画的玩家。在游戏中会得到漫画人物格和台词格，玩家需要把人物和相应的台词结合起来，这样才可以组成一块漫画格放到漫画组中，熟悉这些漫画的玩家组起来是比较轻松的。游戏中共有657个漫画格，其中一些需要特殊的条件才可以收集到。本作中不但再现了各登场角色在原作中的必杀技，而且一些角色还有双人的连携技。本作支持单卡多人对战和多卡多人对战，单卡多人中，玩家们只能使用游戏中预设的四个漫画组，并且是随机抽取，由于使用人物有限，所以也体现不出本作联机的真正乐趣，而在多卡多人中就不一样了，玩家可以使用自己卡中已经组好的漫画组进行战斗，也可以用默认的漫画组，既考验玩家组合漫画组的技术，又考验玩家对人物的使用技术。本作的手感十分不错，充分体现了乱斗的乐趣，也使一些梦一般的对决成为了现实，如果有条件多人联机的话，强烈推荐购入。





NDS 恶魔城 苍月的十字架

●KONAMI ●2005.08.25 ●5040日元
●ACT ●1-2人用 ●不支持一卡多人



本作是《晓月圆舞曲》的续作，故事讲述的是在《晓月》故事结束的一年后，一个宗教团企图使魔王复活，并且要杀掉苍真，苍真等人为了阻止他们，进入了这个城堡。比起前作，这一作在画面方面有了很大的提升，特别是背景有了3D感觉，背景的分层也明显多了起来。本作的音乐也是十分成功的，体现出了《恶魔城》的一贯风格。值得一提的是，这一作在细节方面处理的很好，例如在冰天雪地中苍真会从嘴里吐出白气，跳到车顶时积雪会掉下来。在系统方面本作沿用了在《晓月》中大受好评的战魂系统，而且还作了一些强化，增加了魂等级系统，魂的数量直接影响到魂的等级，也影响魂的威力和形态，追求所有魂满级的玩家又要花一番工夫了。在前作中有蝙蝠变身+火炎恶魔这样的固定魂组合，在《苍月》中又追加了几个固定魂组合，比如小恶魔+断头台和妖草的组合，为魂系统再添一份色彩。本作中还新加入了武器合成系统，用固定武器和固定的魂通过合成产生新武器，但是这一系统的缺点是合成公式是固定的，而且使武器的获得方法过于复杂化。另外，月下中的主角阿鲁卡多和前作登场的洋子可以在“尤利乌斯模式”中使用，并且前作BAD END和变成魔王苍真对决在本作中也可以实现。最后提一下本作的人设，这也是老玩家意见最大的地方，制作人称这是为了让低龄玩家接受，不过抛开这些不看，本作确实是一款十分不错的游戏。





NDS 逆转裁判 复苏的逆转

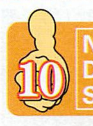
●CAPCOM ●2005.09.15 ●5040日元
●AVG ●1人用 ●不支持一卡多人



喜欢文字类掌机游戏的玩家一定不会对《逆转裁判》系列感到陌生，该系列凭借着出色的故事情节，相对另类独特的系统征服了很多玩家的心。2005年中，该系列的最新作《复苏的逆转》登陆NDS平台，给系列的玩家带来新的乐趣。

本作的主角依然是玩家们的老朋友——成步堂龙一，玩家要和他一起来往于案发现场和法庭之间，依靠自己的细心观察和聪明才智来发现罪犯留下来的蛛丝马迹，破解一个个谜团，找出案件的真凶，还无辜者一个清白之身。本作的剧情部分共分为五个大章节，其中的前四个章节与GBA上的《逆转裁判》一代相同，因此游戏的剧情卖点可以说是完全集中在了最后的第五章上。当然，这个第五章也的确没有让玩家们失望，整个章节的制作非常出色，不仅有新人宝月姐妹加盟，还交代了《逆转裁判》系列作中最大谜团——“御剑失踪事件”的始末。游戏充分利用了NDS的双屏机能，上屏幕显示玩家所在地点和人物，下面的触摸屏则显示所有已经收集到的资料和人物情报，玩家可以通过触摸笔方便地选择自己需要的情报，而不必像GBA版本那样总要来回切换。另外，除了传统的游戏方式外，游戏中还加入了使用触控与声控来进行鉴别的“血迹反应”和“指纹比对”等调查取证方式，这些要素也给玩家们带来了不同于GBA版的游戏方式和游戏乐趣。





NDS 马里奥赛车DS

●任天堂●2005.11.14●29.99美元
●RAC●1-8人用●支持一卡多人

《马里奥赛车》这个另类的赛车游戏在SFC上推出后便迎来了一片好评，这个系列并不是像传统赛车游戏一样追求竞速，而是利用在路上得到的道具来攻击对手或设置陷阱，追求的是乱斗的乐趣。《马里奥赛车DS》是掌机上的第二作，从画面上看，这一作的画面完全超越了N64版，而且没有丢帧现象，几乎没有延迟，发挥了NDS应有的3D机能。本作可选的人物一共有12个，其中包括骷髅乌龟和公主的妹妹这些隐藏人物，人物分轻、中、重三个等级，会对赛车的参数有修正作用。可选的赛车共有36辆，在得到所有奖杯后，



每个人都可以驾驶这36辆车，赛车共有7个参数，根据驾驶员的不同这些参数在比赛中也会得到修正。本作中新加入的任务模式也



是很有意思的，十分考验技术，而且还有挑战的意义。要说最吸引人的地方，就莫过于网络对战了，这是第一个支持WIFI网络对战的NDS游戏。通过WIFI网络，玩家可以和世界各国的高手一起对战，打破了NDS多人联机的局限性。在这款游戏发售不到一周时，就已经有45%的《马里奥赛车DS》玩家体验网上对战了。对于没有条件上网的玩家来说，本作中的一卡多人模式和多卡多人模式就再适合不过了，既有普通的比赛，也有“抢太阳金币”、“打气球”这种非常有意思的小游戏，十分适合于聚会等多人的娱乐活动，在此强烈推荐。



PSP 永恒传说

●NAMCO●2005.3.3●5040日元
●RPG●1人用●不对应网络

传说系列似乎与掌机一直都有着难解着缘分，从GB/GBA平台上为了迎合低龄玩家而推出的换装系列，到GBA上让无数老玩家感动到落泪的幻想传说，再到现在我们要说的在PSP平台上复刻的永恒传说。NAMCO可以说是照顾足了掌机上传说系列FANS的面子。作为PSP初期的RPG大作，游戏完全移植于其家用机版，在画面的比



例上变成了更加时尚的16：9，借助PSP大容量的媒介和高发色、精细分辨率的液晶屏，原作中华丽的2D画面和猪臌殷实唯美的画风在手掌中被完美地诠释出来。在掌机上看到如此精美的片头动画，耳边环绕的是动听的主题歌Flying，玩家可以非常强烈地感受到次世代掌



机的优越感。SCE用这样一款游戏来为PSP开路显然能够吸引许多传说系列和RPG类型游戏的死忠加入到PSP的大家族中。

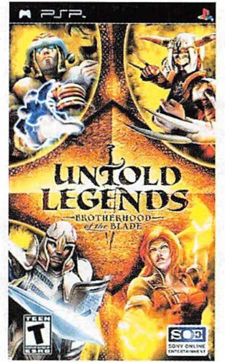
传说系列向来都以动听的主题歌、独特爽快的线型战斗系统和曲折感人的故事情节而闻名于业界。战斗的爽快感是其它RPG游戏所不能比拟的。而这一作厂商又请来许多的名声优为游戏助阵，使游戏的亲和力提高了不少。可以说本作在各个方面同系列其它作品相比都比较出色，但是由于在移植过程中并没有在原作的基础上增加任何崭新要素，这多少让人感到有些遗憾。传说系列的高遇敌率也使游戏的整体流程有些拖沓，但瑕不掩瑜。如果你没有玩过PS上的原作的话，那么一定要体验一下PSP版，它一定不会让你失望的！



PSP 无名传说 刀锋兄弟会

●SOE●2005.03.24●39.99美元
●ARPG●1-4人用●对应网络

作为北美PSP首发游戏之一，《刀锋兄弟会》在发售之前就吸引了不少玩家的眼球。之所以会有这种效果，是由于索尼方面曾经表示公司集结了大批精英来打造这款完美原创的新作。游戏发售后，在北美地区受到了不少玩家的青睐，而在国内市场上，本作更是成为不少美版游戏FANS追捧的对象，以至于一段时间内其价格一直高于500元，创造了当时PSP游戏盘最高价格。



本作是一款传统的美式动作RPG，讲述的故事情节是人类的世界遭到了邪恶力量的侵袭，所有的人类被迫退到最后的堡垒中。各种不同职业的英雄们集合在一起，组组成立了刀锋兄弟会，准备与随时来犯的邪恶势力一较高下。



在游戏开始时，玩家可以从骑士、炼金术士、德鲁伊和狂战士中选择一名来控制，并且通过他来完成战胜魔物、保护人类的最终任务。虽然游戏提供给玩家选择的职业不是很多，但是这些各有特色的职业还是可以满足大部分玩家的需求的。游戏的操作略显复杂，玩家经常要通过不同的组合键来完成多种不同的动作来进行防御或攻击，这一点对于一些反应较慢的玩家来说是比较难以适应的。虽然游戏中设定了多达100多个关卡和150种怪物，但是如果玩家对于单机游戏感到厌倦的话，依然可以选择通过无线联机来进行最多有4人参加的多人游戏。当然，这不是说单机游戏不好，因为游戏中所有的场景、怪物和道具都是随机生成的，玩家每次游戏时都可以充分体验不同的游戏乐趣。



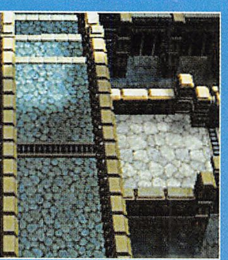
PSP 英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪

●BANDAI●2005.06.02●5040美元
●RPG●1人用●不对应网络

《英雄传说》系列一直以来都受到不少玩家的好评，因此，继《英雄传说 白魔女》PSP版发售后，其系列作品《朱红之泪》和《海之槛歌》也先后发售了，其中《朱红之泪》以其出色的表现赢得了更多的赞誉。

在远古的世界里，光明之神巴尔杜斯和暗黑之神奥库图姆一直在进行着你死我活的争斗，天上人间都为此不得安宁。最终的结局是，巴尔杜斯成功地封印了奥库图姆，但是他自己的身躯也化成了碎片，世界又恢复了平静。多年后，人间出现了崇拜这两个神的教会。某一天，灾难毫无征兆地降临在本是无忧无虑的亚宾兄妹身上。奥库图姆教徒的进攻使



得亚宾兄妹被迫分开。几年后，长大成人的亚宾决心去寻找妹妹，于是，他开始了自己宿命的冒险之旅……

与前作相比，本作的画面依旧出色，唯美的游戏风格使不少玩家赞叹不已。与前作不同的是，细致的画面并没有给游戏进程造成任何延时。吸取了前作由于读盘时间过长而使玩家们产生不满的教训，本作中的读盘时间大大缩短，甚至可以说基本感觉不到读盘时间。而游戏的音乐依然那么优美，在游戏中边听音乐边展开冒险实在是玩家们的一大享受。

优秀的画面和更优秀的剧情，这款《朱红之泪》确实是2005年PSP上的一款优秀RPG。不管你是不是《英雄传说》系列的玩家，你都不应该错过本作。



PSP 数码武装

●KONAMI●2005.06.23●5040日元
●FPS●1-4人用●对应网络

《数码武装》（《CODED ARMS》）是PSP主机上正式推出的第一款第一视角的射击类（FPS）游戏，这款游戏在发售之后受到了不少喜欢美版游戏的玩家的好评。

这款游戏的故事背景和《骇客帝国》的世界设定有些相似之处。游戏讲述的是在二十一世纪末期，人类掌握了极为先进的科学技术，可以将自己的大脑直接与电脑网络连接。这个原本可以造福人类的技术却因为一次意外而变成了人类的噩梦——有人通过网络释放了一些攻击性程式，使得很多人遭到感染，变成了暴力杀手。为了查明事情的真相，消除这些程式，玩家们将要化身为武装骇客，依靠各种作用不同的武器来勇闯夺命迷宫！





长期以来，掌机上的FPS类游戏由于受到掌机机能不足的影响一直难有大的作为，画面太差、操作感不佳都是这类游戏不可逾越的障碍，虽然一直有公司在尝试，然而结果大多是以失败告终。这次，KONAMI借助PSP卓越的3D机能终于彻底扭转了这一局面，为玩家们展现了不逊于PS2的优秀画面。由于游戏中整个冒险地点是以网络为基础的，所以游戏的地图和物品都是自动生成的，所以即使是玩上许多次也不用担心失去新鲜感，这就大大增强了本作的耐玩性。游戏中的各种装备有50多种，要想收集起这些装备，玩家需要拥有出色的技术和运气。另外，本作支持无限联机，玩家可以进行最多4人的联机对战，享受与真人PK的乐趣。



PSP 天地之门

●SCE●2005.07.21●5040日元
●ARPG●1人用●不对应网络

这款看似普通的RPG对于国人有着非同一般的意义，因为它不仅是PSP上第一款中式武侠类游戏，更是第一款推出官方中文版的PSP游戏。

游戏中的故事发生在一个名为“央卦”的东方世界里，央卦中的势力共分为东南西北中五大门派。玩者扮演的是对于剑术有无限痴迷的青年真武，他无意中发现藏有神秘力量的“天地之门”将要开启，而对天地之门的力量垂涎三尺的邪恶势力正在蠢蠢欲动。为了将世界从即将发生的不幸中拯救出来，他踏上了人生冒险的漫漫旅途。

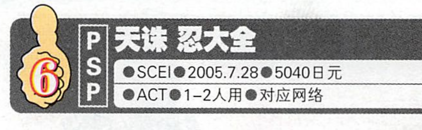
游戏的整体设定气势磅礴，剧情结构也比较曲折，让玩家有一种游戏一次就像读了一本武侠小说的感觉。依靠PSP强大的机能，游戏的画面制作非常出色，就是与一些PS2版的游戏相比也毫不逊色。游戏中的世界观、场景和人物的装束都有着明显的中国古代风格，非常容易让国内玩家产生亲切感。





本作是一款动作类RPG，玩家遇敌时将会展开手动战斗。游戏的难度不是很高，取胜是比较容易的。玩家可以修习剑术和气功作为自己的攻击手段。剑术需要通过剑谱来学习，而剑谱的取得一定程度上也要看玩家的运气如何了。本作共有一百多种剑谱，这就给游戏增添了一些收集的乐趣。气功也是一种不错的攻击手段，根据门派不同也分为多种，使用前需要先蓄气。

总的来说，这款充满东方魅力的PSP游戏确实值得玩家入手，体验一次武林之旅，给平淡的生活增添一丝乐趣。



缺乏原创作品的PSP，其平台上的游戏几乎都是照搬的家用机平台，《天诛 忍大全》就是其中的一部。在《天诛》系列推出之前，业界并不缺乏忍者题材的游戏，但却极少有作品可以表现出忍者所特有的气质。相比之下那些所谓的“忍者”更像是一些行侠仗义的武林高手。作为SCEI在PS平台上起步的天诛系列，从第一作开始就给玩家



以极强的冲击，阴暗的场景和夜幕下游走于房顶暗道中的黑衣忍者，利用忍术将敌人一击斩杀的快感充分地表现出忍者这个职业的特点。PSP版的“忍大全”作为系列最新作，可以说是集中了全系列的优点于一身。多达四人的初始选择人物和一名隐藏角色成为系列中



可操纵角色数量最多的一作，虽然游戏在画面的表现上与PSP上其它同类型作品相比并不是很出众，尤其是在大场景中竟然还会出现类似PS平台上的3D游戏那样远处场景无法显示，只有拉近到一定距离后才会突然出现的恶劣视觉效果。但是游戏整体的感觉，包括人物的3D建模等仍然还是具备了不错的素质。

天诛系列的画面表现历来并不是它的强项，丰富的故事内容、独有的潜入暗杀的爽快感和利用各种忍具将敌人玩弄于鼓掌之间才是游戏的核心内容，再加曲折感人的故事情节和独有的潜入时的紧张感。可以说本作在这些要素上都相当的到位，如果你是一个喜欢忍者游戏的掌机玩家，那么本作将是你的不二选择。拿起你手中的PSP，亲自上演一出“忍者活剧”吧！



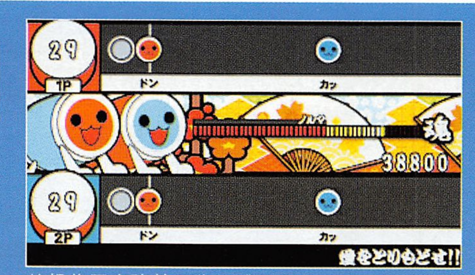
太鼓达人作为NAMCO的一款音乐游戏自发售以来一直都有着良好的口碑。与其它时尚类的音乐游戏不同的是，太鼓达人更有一些民间风俗的气息在里面，甚至还会收录一些年代比较久远的民谣，当然来自动漫、游戏、影视中的经典歌曲也不在少数。

只有简单的操作方式加上脍炙人口的各色音



乐使得任何年龄层的玩家都能乐在其中。利用街机的专用框体或者是PS2版配合专用的周边，用敲击鼓面和鼓边来区别声音，只需要简单的两个鼓棒和一个鼓面就可以轻松游戏。

PSP版的太鼓虽然没有了周边的支持，可是全新加入的曲目、炫耀的画面表现以及便携



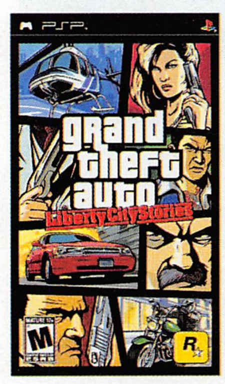
的操作平台弥补了代入感不足的诟病。PSP版中利用模拟摇杆还可以实现铃铛的响声，为略显单调的鼓声增加了修饰的效果。游戏中收录了许多优秀的动漫影视的歌曲，最让笔者感动的是其中竟然还有早期安达充大师的巨作《TOUCH》动画版的主题歌。简单的操作和悦耳的音乐可以让玩家很容易就享受在其中，乐此不疲。利用PSP的无线网络功能还能够实现免费的歌曲下载，这样就可以大大的延长游戏的寿命。另外游戏中还准备了几个MINI游戏都非常有趣，可以跟玩家进行无线通信对战。作为PSP上目前唯一的一款音乐游戏，本作的确是拥有着相当不错的素质，尤其太鼓兄弟的可爱造型，可以获得许多女性玩家的青睐，利用它来吸引MM的目光也是很不错的哦。



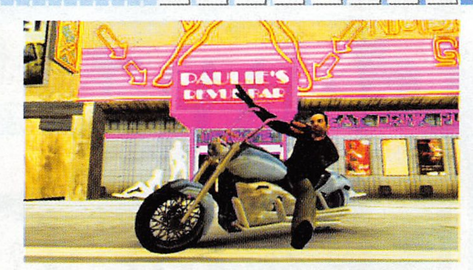
PSP 横行霸道 自由都市故事

●Rockstar●2005.10.24●49.99美元
●ACT●1-6人用●对应网络

这应该是2005年里PSP平台上最强游戏之一，无论从各个方面看对于一个掌机游戏来说它都是完美的。也许有人会出来指责我说，横行霸道是不该被推荐出来的，因为它并不健康，并不适合低龄玩家。可是这里我只想从游戏的角度去对待它。即使抛开主题内容不谈，现在掌机上哪款游戏能达到GTA这样的画面和音效。



诺大的场景自由穿梭却感觉不到任何的读盘时间；电台系统的完全保留，不同年代的歌曲从旧到新多达几十首，甚至还可以像PC版GTA那样将记忆棒中喜欢的音乐替换到电台中；全程语言和各种车辆的引擎声……虽然PSP的机能的确很强大，但还是具有各种各



样的硬件瓶颈，尤其是像GTA这样“吃机能”的游戏。可是游戏几近完美的表现让玩家不得不叹服Rockstar的技术力。

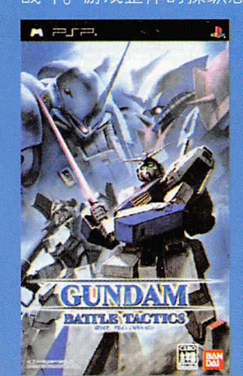
本作不仅在画面等外在表现上做到了家用机的效果，游戏的整体感觉也相当的原汁原味。故事讲述的是一个叫Toni的黑社会成员为了家族的振兴复苏而努力为自己的BOSS完成各种各样的任务，其中穿插了大量的社会现象以及人性丑恶的一面，虽然游戏以极其极端的方式将其表现出来，但也的确是发人深省。虽然游戏中的确是存在着过分暴力、色情甚至是变态的情节和场景，但这只是一款游戏而已，大家在游戏中“疯狂”一下就可以了，至于现实中如何个人觉得并不会有什么影响。总之这是一款今年PSP玩家必玩的游戏，强烈向大家推荐！



PSP 高达策略战

●BAIDAN●2005.09.22●6090日元
●ACT●1人用●不对应网络

游戏是以高达历史上最著名的一年战争为背景。主线是以《机动战士高达》的剧情进行，包含了《0080》、《第08MS小队》等OVA作品，更有《高达外传》、《高达战记》及其他游戏、漫画等作品中的机体和机师参战。玩家可以选择联邦军或吉翁军其中任意一方的MS和机师进行战斗。游戏整体的操纵感非常流畅并且简单、快捷，很难相信这是PSP游戏。《高达策略版》的画面可以说是非常出色的。游戏中背景均为3D贴图，并且在保证画面优秀的同时也没有明显的掉帧现象发生。在音乐方面，这次可以说做的是恰到好处，让人很有代入感，整体来说这是一款中上水平的游戏。

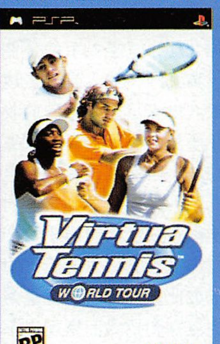




PSP VR网球世界巡回赛

●SEGA●2005.10.4●39.99美元
●SPG●1-4人用●不对应网络

SEGA的VR网球系列最早只是一款街机游戏，由于受到众多玩家的喜爱而被移植到家用机平台。简单的操作，逼真的动作，以及网球所特有的魅力吸引了大批喜爱网球运动的玩家。SEGA在PSP平台上发售的VR网球世界巡回赛是系列的最新作，游戏在画面、音效的表现上完全不输于其家用机版，运动员的动作相当流畅，各种操作和技巧也被完整地保留下来。VR网球系列一直以爽快著称，但缺乏一些真实性。游戏中的MINI游戏非常的耐玩，玩家可以在其中锻炼各种单项能力。家用机版中大受欢迎的世界巡回模式也被完整地保留到PSP版中，通过各种育成、训练、比赛向世界第一排名而努力。









历经辉煌的口袋金/银

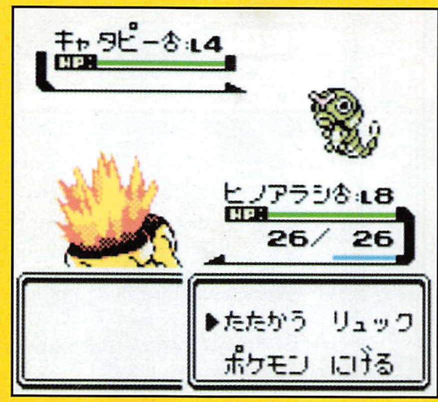




口袋妖怪自从诞生的那一天起就注定了它必将成为一款每个任氏平台必出，一出必红的怪物级游戏。GBC，口袋妖怪诞生的摇篮，虽然之前有始祖《口袋红/绿》，大红大紫的《口袋黄》，但是笔者认为最经典的一作还是《口袋金/银》，也是笔者玩GBC的时代在其上花的时间第二多的游戏。（第一是什么？当然是DQM啦）通过这款游戏笔者渐渐地从一个养成类白痴进化成为一个GBC时代的妖怪达人，（GBA上的口袋没玩过几作，羞于见人啊）进而对其他类型的养成游戏也渐渐产生了浓厚的兴趣，以致发展到后来玩《心跳》系列。呵呵，扯远了，还是来谈谈这个游戏吧。

从上一作《口袋黄》的系统中吸收了151只妖怪，并将妖怪的种类增加到了251只，也许有读者会问为什么是251？游戏中只能看到250只啊？其实最后的那只编号251的妖怪入手的条件相当苛刻，除了一般的收集狂外一般人是无法达成的。妖怪数量的增多大大地满足了收集狂的收集欲，而新增加的妖怪在质量上也不错，此次的三大主角妖怪就是新增加的，当然属性还是脱离不了原来的火、水、草三系列，但是因为妖怪的增加而导致种类的增加使很多妖怪同时属于两个种类，比如火龙就属于龙、火种类，大嘴鳄则同属于水、兽。之所以造成如此多的种类之分是为了细化系统，利用种类的差别和招式而搭配出不同的战术。喜欢研究对战的朋友肯定不会对此陌生。妖怪大图鉴上有不少怪物，但是不是每只怪物都可以单机入手的，有的需要联机交换才能进化，有的需要和红/绿版交换才能入手，还有的必须从金或银的另一个版本中获得，还有的则不要满足一定的BT条件才能入手。妖怪入手的方式多了，游戏的可玩性也大大地增强。

游戏第一次提出了时间的概念，配合卡带中的时钟功能，和现实的世界一样，口袋的世界中也有了黑夜和白天，树木和花草也可以开花结果，还有一周七天的区别，最明显的地方就是周一到周日都有不同的小游戏可以玩，达成了小



游戏可以获得不同的珍贵道具，或者抓到去特定的地方抓怪物——拉布拉斯。有些妖怪喜欢白天活动的，那么在清晨和中午就比较好抓她们，有些妖怪喜欢夜晚活动的，那么白天就遇不到，只有等晚上，比如幽灵塔里的鬼斯通，鸭嘴火龙，皮皮山的皮皮。果树长出的果子摘下后可以在参加捕虫大赛中吸引妖怪前来，但是这一天中在此果树上再也长不出果子只有等第二天了，果树的果子还能给生病的奶牛治病以后再去奶牛那就有牛奶可以买了。

和历代的口袋一样，需要我们去挑战各个道场的馆主，获得徽章，最后挑战四天王，接着就通关了。真的通关了吗？当然不是，重新开机接着通关的档还有新的一张地图——口袋红/绿版的地图在等着玩家挑战，当然还有八个GYM屋，战胜后又是八枚徽章，接着……再去挑战四天王吗？NO，金/银隐藏着一个大秘密，那就是在冠军山的最深处和《口袋黄》的主人公小智战斗，其手下的妖怪都是动画中那几只了，不过等级相当高，高到可怕，不过长江一代后浪推前浪，本作的主人公可以通过无限次挑战四天王而将妖怪的等级提升到顶，这样再来三个小智也不是手下有一群100级妖怪的主人公的对手啊。打完后这样才算真正的结局，在主线剧情上再没有任何发展了。

游戏里还头次加入了手提电话的功能，和妖怪训练员战斗后再次对话就可以获得他们的电话号码，之后等他们再次打电话过来时就可以再次战斗，非常好玩，此外手提电话还有播放广播的功能，可以收听到口袋电台播放的各个频段的音乐，激进的音乐能吸引妖怪出现，安详的音乐则能使妖怪们休眠降低出现率。

也许是借鉴了DQM的系统吧，《口袋金/银》还首次提出了妖怪的性别之分，不同性别的妖怪放到妖怪牧场中，隔一段时间来看一看，居然他们还能生下蛋，把蛋带身上走路就能孵化了。子代继承了亲代的部分招式和能力，这样就可以不断生蛋、孵化、养成、生蛋、孵化、养成，循环下去，可以制造出最强的口袋妖怪哦。

游戏中可以收集的东西还有很多，象古代妖怪安农，虽然名字都一样，但是却因为形状的不同而有26只之多；还有出现率为1/65535的闪光妖怪，虽然和普通的妖怪在能力和招式上没有任何区别，不过出场的时候会全身冒一阵光芒，实在有够拉风的。

如果游戏没有BUG，那就不是好游戏，金/银依然有BUG，刚开始是联机复制妖怪和道具的BUG，到后来发展成为了单机复制妖怪和道具的BUG，最后居然是开始游戏同时拥有三只主角妖怪的BUG。相信玩过金/银的玩家都知道吧，怎么样，来和由六只100级的露奇亚组成的神兽战队，或六之100级凤王组成的神兽战队挑战吧。99个大师球？想抓谁就抓谁。游戏这样玩就已经很BT了。

笔者当年买了金版，游戏时间超过200小时，（DQM1游戏时间显示的是99：99）记录至今仍保存着，没事就拿出来怀念一下。最后了，带大家回忆了当年幸福的时光，又到了总结了时间了，还是引用一下教科书的格式吧。《口袋金/银》继承了《口袋黄》的优良传统，发扬了一贯的口袋精神，开启了口袋世界新的篇章。

责编/天意



铳钢战记 BULLET BATTLERS

集收集、养成、对战为一体的超热血机器人游戏《铳钢战记BULLET BATTLERS》。

《口袋妖怪》的出现让当时的业界中立即刮起了一阵“妖怪风”，因为《口袋妖怪》的成功使各大厂商都认识到了作为掌机游戏应该具备的一些要素，于是也都相继模仿起来，收集、养成、联机成为当时游戏的主要要素。在众多模仿《口袋妖怪》的作品中也有一些比较不错的，《铳钢战记》就是这其中之一。

《铳钢战记》是KONAMI于1999年10月21日在GB/GBC上推出的一款以机器人为主题的RPG游戏。这款游戏就是以收集、养成、对战为主要要素的。游戏中主角利用一把手枪收集敌人的资料，也可以用已经得到的机器人进行战斗。下面我们来详细介绍一下这个游戏的特点。

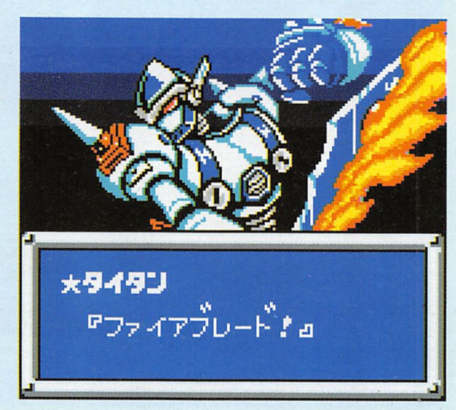
游戏的剧情并不出彩，比较老套。主角是一名赏金猎人，来到了塞蕾娜城，酒店的老人和他讲了关于BATTLER的事情后，突然出现了暴走的BATTLER，当老人准备用自己的BATTLER去战斗时，主角拦住了他，并且要求代他出战，老人考虑后决定把自己的BATTLER交给少年。击退暴走的BATTLER后，主角被误认为是用BATTLER攻击塞蕾娜城的人，被卫兵抓走询问，得知是误解后，城里的学者拜托主角去寻找公主，冒险也随之展开。游戏中共有7个地点，每打过一个就会出现新地点，直到全部打完为止。

这个游戏的亮点在于它的系统。首先，在游戏中主角用从老人那里得到的枪和数据子弹来收集野外遇到机器的数据，当数据收集到100%就可以使用了。如果在数据没收集到100%的时候去收集其他机体的数据，生成机体名会变为？？？，数据收到100%后会随机生成一台机体，不过一般是没有好机体的，在枪升级后最多可以带6个机体（这点和口袋一样），正式上场的机体有3个。在《口袋妖怪》中，怪物们是可以进化的，而在这个游戏中，机体不但可以进化，还可以进行合体。机体到一定的等级后就可以进行合体或进化了，进化或合体时需要使用“进化磁盘”或“合体磁盘”，不过游戏中并不是每个机体都可以合体或进化的。游戏中把所有机体分为铁机兵、铁甲兵、魔兽士、幻兽士等几种，这几种机器从能力上体现出不同，其他方面没有什么区别。

另外，交通工具系统也是很有意思的，在游戏中的80部机体中有一些是可以作为交通工具的。因为游戏中有空中、铁路、海洋、海底、地底、沼泽、冰面等几种地形，所以就需要适应这些的交通工具，在众多交通工具中最著名的就要说是最后得到的巨型火车了，在铁道上行走的速度是一般火车的3倍。

武器装备系统可以说是这个游戏的最大亮点了，其实这个系统和《口袋妖怪》系列的配招差不多，可以把从商店买到的和在冒险中得到的武器零件装到机体上，同一种武器零件装到不同的机体上都会有差别，而且有些武器是需要两个或两个以上零件同时装备的时候才会出现，为这个游戏增加了不少难度，同时也增加了不少乐趣。

最后说一下这个游戏的隐藏要素，游戏中有很多写着编号的石门，在打通游戏后会得到1号钥匙，用这把钥匙可以打开所有标有1号的门，收集5块宝石后主角会被传送到宇宙去和巨型机体战斗，这些巨型机体都是可以收到的。打过它后就会得到下一个编号的钥匙，依次类推，打过所有巨型机器人后玩家就要以全收集为目标了。



pop'n music GB 动画旋律

以动画音乐为主题的音乐游戏。影响了一代人的动画片，以它们的歌曲改编的音乐游戏是否能勾起一代人的回忆呢？

POP’N MUSIC系列是由KONAMI推出的一个音乐游戏系列，这个系列曾在GBC上登陆过，一共有三款作品，分别是《POP’N MUSIC GB》《POP’N MUSIC GB 动画旋律》《POP’N MUSIC 迪斯尼》，这次给大家介绍的是《POP’N MUSIC 动画旋律》。

这款游戏发售于2000年10月，当时已经处于GBC末期时代了，在GBC版发售前，KONAMI在3月时发售过PS，GBC版基于前作的系统和操作基础上对落下的音符判定做了调整，在歌曲收录方面这一作和PS版是一样的。在这一作中取消了输入密码开启隐藏歌曲的设定，在最初时就可以选择20首歌曲，所有歌曲的难度都有降低，操作也可以设定为5键模式、3键模式、2键模式。

这款游戏最大的亮点就是游戏中的歌曲都来源自动画中。既有魔法使莎莉这种60年代的动画歌曲，也有《美少女战士》这种90年代的动画歌曲，而且还有《铁甲万能侠Z》和《盖塔》这两部机器人动画的歌曲。下面我们选择一些有代表性的歌曲进行详细介绍。

歌曲介绍

圣斗士的神话～SOLDIER DREAM　难度：★★★☆☆



这部动画没人不知道吧，当时电视台放TV版的时候还是在上小学，基本上每天回家的第一件事情就是打开电视看《圣斗士星矢》。本作中收录的是海皇篇的片头曲，这首歌的难度不是很高，只是速度有些快，熟悉按键操作后就可以来挑战了。

龙珠～不可思议的冒险　难度：★★★★☆

说起《龙珠》，最早接触的是漫画，记得小学上课时天天拿出来看，当时和老师玩捉迷藏还真是不容易啊。从最早的《龙珠》到后来的《龙珠Z》，看了一遍又一遍，在上初中的时候找同学借了龙珠的动画来看，因为最喜欢看悟空小时候的故事，所以对片头曲有很深刻的印象。游戏中收录的正是这首片头曲，可以说这首歌有一定难度，特别是在需要连点的时候，如果掌握不好节奏会错很多。

天才博士与阿拉蕾　难度：★★★☆☆

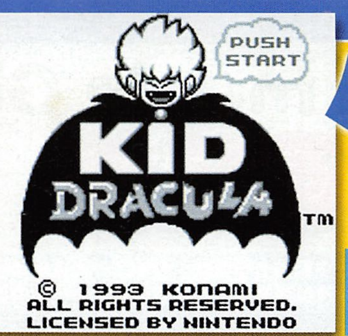
相信这部动画给大家带来了不少乐趣，动画中各种夸张的动作和表情让大家忍俊不禁。游戏中的这首歌速度比较慢，适合与熟练操作的新玩家。

铁甲万能侠Z　难度：★★★★★

作为一个机器人FAN，当我第一次玩这个游戏的时候，听到有这首歌，那种感觉真的是十分激动，于是没有看难度就玩了，结果挂得一塌糊涂。这里要提醒下冲着机器人动画歌曲来玩这个游戏的玩家，想玩这首歌的话，要十分熟练才行。

盖塔机器人 难度：★★★★★

同是作为机器人动画歌曲出现在这个游戏中，不过这次我吸取了《铁甲万能侠Z》那首的教训，好好练习后才来玩的，但是感觉还是很有难度，不过为了自己喜欢的机器人动画歌曲，多练一练也没有什么啦。



小伯爵 Kid Dracula

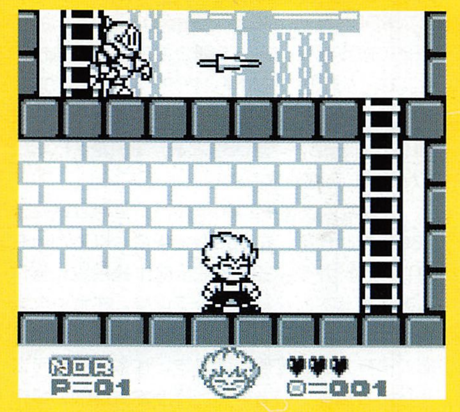
每个人都有童年，半人的吸血鬼之子也不例外。也许大家都见过月下夜想曲中Alucard潇洒的身影，可是你知道吗？在小公爵这款游戏中你可知道他不为人知的一面。

恶魔城这个系列大家应该都很熟悉了，无论是PS上大名鼎鼎的《月下夜想曲》，即或FC上的《德古拉的诅咒》，GBA上的《晓月圆舞曲》，还是NDS上刚发售不久的《苍月的十字架》。系列的每一作都很出色，并有其忠实的拥趸者。但是同属于恶魔城的《小伯爵》这个游戏相比上面的大作知道的人就少多了，原因是这个游戏并不属于正统恶魔城系列，而是恶魔城的外传。风格上和正统系列差异非常大，所以被玩家忽略也是在所难免的了。即便玩过的同学大概玩的也是同名的FC版，所以找来这个GB版本玩一下。



《小伯爵》这个游戏的主角是童年的Alucard，也就是月下夜想曲里的那个主角。他是Dracula伯爵的儿子，因为他的母亲是人类，所以他的血统一半是人，一半是吸血鬼，从他能变身为蝙蝠的能力可以看出这点。

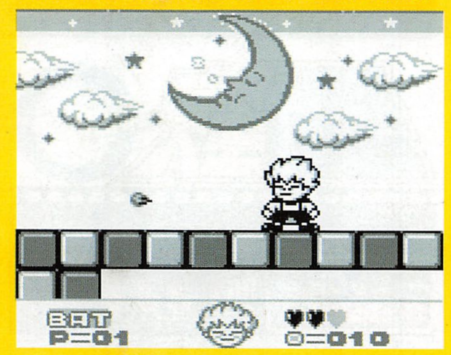
游戏讲的是他小时候的故事。当他还是小孩的时候，他非常崇拜他的吸血鬼父亲伯爵Dracula，所以他就是所谓的小伯爵了。由于他有人类聪明和善良的本质，后来很快他就觉悟了。他知道模仿父亲的邪恶行径是错误的，所以他加入反抗Dracula的一方，向自己的父亲发起攻击。当他后来打倒他的吸血鬼父亲，为了赎罪，他将自己转入沉睡状态。再后来在月下的夜想曲中，他再度觉醒……游戏基本就是讲述了人气很高的小

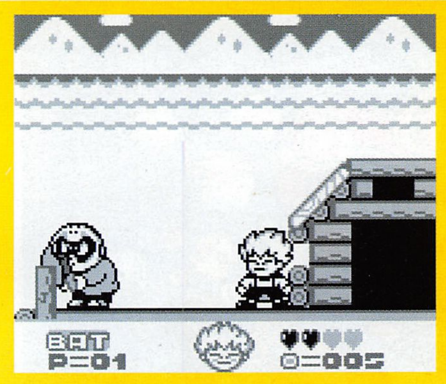


Alucard的故事。

也许因为主角是小孩子，游戏中的人物采用了Q版造型，并且比例很大。这样在掌机上的小屏幕上看起来就很舒服，感官上很有魄力。场景和物品造型也都很可爱，比如样子傻傻的蝙蝠、带着笑脸的浮云等等。场景大小方面，GB版的场景比FC版要小，并且由于机能和GB屏幕大小的原因，不得不把原来每关的一个大场景分成若干小场景，变成一个个不大的区域。但是这样一来关卡更加紧凑，难度就比较集中了。而游戏可贵的地方是节奏把握得很合理。

这个游戏和大多数恶魔城游戏的低难度，元素的高收集性和探索地图要素相反。它的难度很高，





个人认为不逊于洛克人系列的某些作品。但是没有了正统游戏系列的武器、图签等收集要素系统，使它变成了一款纯粹的动作游戏，非常适合喜爱动作过关的玩家。当然也推荐给恶魔城饭丝，因为从中可以体验到不一样的恶魔城风格，还可以了解到Alucard“不为人知”的可爱的另一面。

在这个外传性质的游戏中，恶魔城系列使用

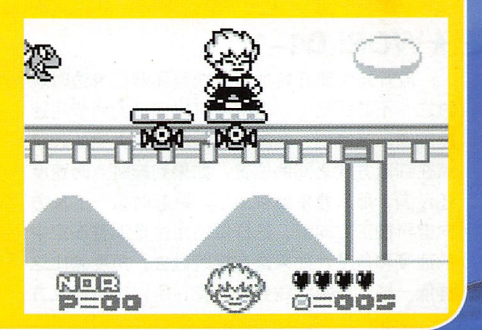


能力的特色保留了下来。游戏刚开始小伯爵忘记了几乎所有的能力，只剩下把敌人变成钱币和变身蝙蝠飞行的能力。按住攻击键，当小伯爵身上发光的时候，松开攻击敌人后，即可把敌人干掉，并且掉落钱币。这个游戏中没有了蜡烛可以打，打敌人出钱成了唯一挣钱之道。其实蓄力攻击不仅可以把敌人变成钱币，还可以发出威力增强的子弹。这样能鼓舞玩家经常使用蓄力攻击，而在这个游戏里没有了附属武器攻击，所以蓄力攻击也是增加了一种新的攻击方式。其他能力的使用方式为：用选择键切换能力，然后按住攻击键，放开即可使出，使用起来比较方便。随着剧情深入，战胜各种BOSS，小伯爵会想起越来越多的能力。而每关获得的能力在其后进行的关卡途中将直接起到作用。互相联系，引人入胜。比如第二关“学会”蝙蝠攻击能力，第三关就有需要变身蝙蝠才能飞上去的地方。能力设计增加了关卡的复杂，避免了很多动作过关游戏的关卡过于单调的情况。很多地方需要玩家动脑子思考怎么巧妙地通过，就或多或少的有了些解谜游戏的要素，第三关“学会”散弹攻击等等。能力的设计上给人的感觉也有些类似经典洛克人系列呢。有趣的是，从第二关开始游戏中出现商店，在这里可以用钱币攻击得来的钱币买生命，还可以玩博彩小游戏。这也是在鼓励多用蓄力攻击，增加了游戏的乐趣。

众所周知，恶魔城系列除了游戏画面、操作、故事体系等吸引人的要素之外，还有一个元素一直是玩家津津乐道的，那就是游戏的背景音乐。从FC时代起这个游戏的背景音乐就成为了经典，只是当时大家年龄比较小，或者不像今天这么关注游戏背景音乐，就很少有人注意到了吧。如今回过头来看，虽然FC硬件在今天看不值一提，但几个恶魔城的游戏音乐优美的旋律和切题的风格，还是衬托出了气势磅礴、激动人心的恶魔城，所以在某些方面，音乐可以超过硬件限制。由于和正统恶魔城世界观不同，小伯爵的背景音乐偏向动感、轻快，但是绝不失紧迫感和恶魔城的神韵。和FC版相比，GB版小伯爵的背景音乐可以说移植得很好，和FC版没什么差异。虽然音乐风格和正统恶魔城系列不同，但对一个Q版外传性质的游戏，也是没有什么遗憾的了。

拿这个游戏的GB版本和FC版对比，给人的第一印象是后者的简化版。如果玩过FC版,再玩GB版，当随着游戏的深入，你会发现GB版本不是简单的移植，也不是随意的简化。因为它在简化这方面做得很聪明，比如改变了里面的Mini游戏。改变了整体关卡，关卡虽然变小了，但结构更紧凑。对场景进行了调整，BOSS位置和设计也发生了很大的变化。总之，变成了新游戏。即使是你玩过FC版，这个也非常值得一玩。

责编/天意





文、责编/翔武

《超级马里奥A4》WORLD1、2最速要点

《超级马里奥兄弟3》这款FC上经典的游戏，相信一些80年代出生的玩家对它都不陌生，这一作中加入了各种各样的服装，使马里奥拥有各种不可思议的能力，这一作无论是收集还是挑战都十分有乐趣。这款游戏后来被复刻在SFC上，除了画面SFC版比起FC有很大改变，比如门在露出一半的时候不能进入，另外，敌人的配置也略有变化。GBA的《超级马里奥A4》正是移植的SFC版，很多地方都不能用FC的打法。本作挑战极限速度的打法不止一种，本文主要是进行每关的要点说明，具体操作就要看各位玩家的了。让我们先回顾一下操作，由于文中基本没有用特殊形态的马里奥，所以只介绍最初形态的操作。



操作介绍

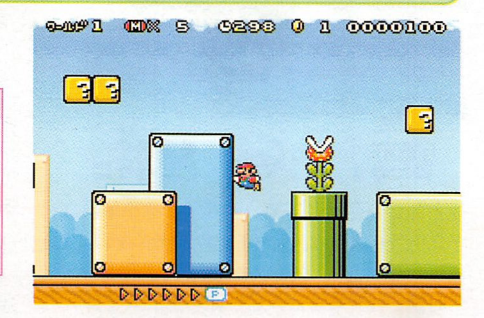
动作	对应按键
跳跃	A键（通过按键时间的长短，控制距离和高度）
加速	按住B键或R键
抓东西	在敌人或要抓的道具前按R键
下滑	在有斜坡的地方按方向键“下”



要点讲解

★WORLD1-1

最开始就要开始加速，快到坏蘑菇身边时跳过它（不要踩到），这样才可以保证跑两步后速度加满。速度刚一满就要立刻跳跃，大致的起跳点在红蓝方块之间的位置，如果到起跳点时速度还没满，那只能重新挑战了。跳起时按一下反方向键再按正方向键，这样做的用途是调整在空中的速度和角度，如果是直接跳过去，角度会比这样低一些，肯定会碰到食人花，所以这里按反方



向键是很重要的。

跳过这里后，后面只要掌握几个关键性的落点就可以了。在这里特别提一下本关的一个关键点，在有两个飞龟的地方，一定要跳上第二层平台，并以满速的状态跳向后面一只飞龟，这样才可以借助它跳到天上，从天上跳下来的时候也要注意，一定要落在红色的乌龟上，借助它跳到两个管子中间的地方。

★WORLD1-2

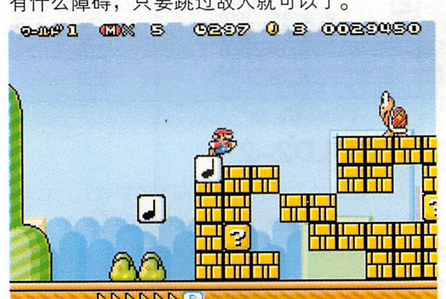
最开始的斜坡一定要用跳，不要走上去。借

助第一个坏蘑菇跳上水管（不要借助问号箱去跳,会浪费时间）。从水管上跳下来时要正好踩到戴翅膀的坏蘑菇，落地后一直加速，速度一满立即起跳，踩从高坡上掉下来的低二个坏蘑菇，后面可以选择几个合适的落点（笔者录像中选择的落点也许并非最佳）。



★WORLD1-3

一上来就开始加速，小跳跃跳过乌龟，大约到扔回旋镖的乌龟前面速度也满了。后面就是选择落点的问题了，在录像中，笔者选择了第二个音符方块作为落点（这种方块弹性好），后面两个障碍物比较高，可以找个坏蘑菇做落点起跳。后面没有什么障碍，只要跳过敌人就可以了。



★WORLD1-4

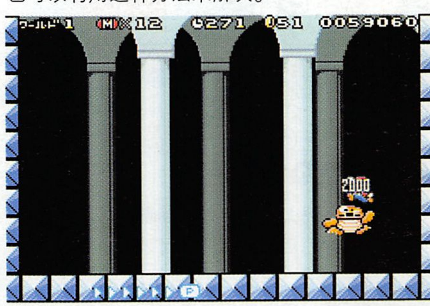
本关是强制卷轴移动的关卡，所以时间方面和正常玩不会相差太大。本关的要点在于第二个1UP蘑菇，要利用到在前面出现的乌龟，举起乌龟到砖块前时要注意距离，太近的话会被反弹回来的乌龟撞死。乌龟撞回来时可以踩他一下，可以拿去撞下一个藏着金币的砖块。



★WORLD1 城堡

这一关最开始的加速比较关键，一般是在第一个坑过后速度就可以加满。进门前注意不要踩到骷髅乌龟，否则会减速，这里保持速度对下一个场景很重要。进入门后利用保持下来的速度一气冲到尽头，可能有些玩家想像FC那样，趁门还没完全沉下去时进入，在SFC版和GBA版中这是不可能的，这两个版中修正为门只有整个都露出来时才可以进入。

最后的BOSS战很简单，等BOSS跳起后踩它，随即到他的另一侧，再跳再踩，再到另一侧，如此往复三次BOSS就挂了。以后的BOSS也可以利用这种方法来解决。



★WORLD1-5

本关一上来就是一个大斜坡，在斜坡上按下可以向下滑。在起跳的时候有一点要特别注意，从斜坡下滑时起跳，一定不要按方向键，如果一按方向键就会从滑的状态变为走的状态，下滑所产生的速度都会消失。

滑到斜坡底部时起跳，跳过水塘后借助冲力走上前面的斜坡，这里不用跳的原因是因为坡度太大，用跳跃后会影响速度。之后有一段平坦的路，可以用来加速，不过，这里比FC版多出了一个敌人，所以接近敌人时要用刚好能跳过它的小跳跃，以便不影响速度。一般在到下一个小斜



坡的时候速度就已经满了，如果没满就意味着最速挑战失败，后面的几个地方没有速度是不容易跳过的，尤其是后面楼梯形的地方。

★WORLD1-6

首先跳到第一个平台上，随后起跳直接踩向高处的敌人，借助它跳过问号箱。后边几个地方找好落点，跳到有绳子吊着的木版边缘，在这块木板和上面的木板上加速，到边缘时就可以达到满速。从木板上起跳后，以飞龟为落点，跳到下一个平台，后面就比较简单了。



★WORLD1 王宫

场景在飞船上，并且为强制卷轴移动，速度方面差异不大，但是在飞船上可以玩踩炮弹。踩炮弹这个经典的“杂技”节目从FC版就很受欢迎，可以说是这个游戏里最需要技巧性的。踩炮弹的关键有以下几点：1、掌握发炮时间，发炮的时间间隔一般是固定的，但是有一点，如果马里奥距离大炮较近的话是不会发炮的，于是便可以利用这一点调整各炮台发炮的时间间隔；2、掌握按键时间，这个游戏是用按键时间来决定跳跃距离、高度的，同样，踩到炮弹和踩到敌人后弹起的距离、高度也是要靠按键时间来调整，对于一些距离较近的炮弹，就需要这种方法；3、掌握方向，跳跃或踩到敌人等弹起后是有一定惯性的，如果向往反方向跳跃，就要在踩到时按反方向键，输入慢了会影响距离和惯性。踩炮弹就要用这一技巧来控制空中位置；4、多多练习，



随机应变，想玩好踩炮弹就要多练习，但是遇到计算失误的时候很可能该发炮的没发，不该发的却发了，这种情况只能看玩家的随机应变能力了,或者就重新挑战。

本关可以从炮台上面的木板上走,好处就是清净。见到本关BOSS后用前面介绍的方法便可摆平。

★WORLD2-1

从开始的地方加速，大约在撞到墙的位置时速度就满了，随后就是选择起跳点和落点，笔者在做录像时是以第三个敌人做起跳点，掌握好跳跃距离，要刚好落在下一个敌人上。借助音符跳到管子上，当时录像时这里有个小失误，速度慢了下来，后来再玩的时候发现实际上这里还是可以保持住速度的，慢了大约一秒，所以大家在这里要注意一下。后面没什么难度，不多说了。

★WORLD2-2

从开始的地方用大跳跳到向下的斜坡上，立即下滑,滑到底端时起跳(要注意下滑起跳的要点)。选择好几个落点后，在水面上方借助几个飞龟和平台做落点和起跳点，本关就可以轻松地通过了。



★WORLD2 城堡

一上来就大跳到最后一节阶梯的附近，以便有足够距离加速。在进入管道后的场景中，砖块里有个变大的蘑菇，这是关键性的东西。另外在到砖块前就要调整好位置，以便落点和砖块的距

离远，耽误时间。

到达第三场景，一上来就起跳，故意扎到钉板处(同时要保持一定速度)，这个自虐法是本关的精髓。变小后，利用这短暂的无敌时间跳到第二块钉板上，并且抓住时机跳到木块上。进入BOSS房间后，虐杀BOSS的事情还请玩家自己来吧。



★WORLD2-沙丘

本关前面还是选择起跳点和落点的问题，在这里就不说明了。要说明的是最后一个起跳点，一定要踩到最后砖块中的敌人，这样就可以一下跳到阶梯的最高点附近，节省了不少时间。踩完乌龟后先跳回原位，等把管道入口撞开后再下去。



★WORLD2-3

这一关也是一路畅通，前面要有足够的速度，要注意利用龙卷风，还有就是后期太阳乱晃的时候，别碰到太阳。

★WORLD2-4

开始只要借助几只乌龟便可顺利前进，食人花处是一个要点。由于冲得过快想直接起跳跳过食人花是不可能的，所以我们还要用下1-1中那种转身跳跃的技巧来跳过食人花，起跳位置大概在问号箱处。

★WORLD2-5

这关的重点显而易见了，就是在红色乌龟出现的地方，要从下面两个木块中间钻进去，这里是加速的关键，如果没有钻进去就意味着挑战失败了。后面的部分就比较简单了。



★WORLD2 金字塔

进入金字塔后先踩那个“安全帽”，注意一定要反身踩，然后在台阶下抓住他。把他举到中间那个入口接近墙边的地方扔掉，这个时候一定要掌握距离，要巧妙地利用敌人反弹时的无攻击判定时间。在有三个“安全帽”的地方跳过第二个就可以了，第三个会撞开砖块。



★WORLD2-7

这一关开始还是踩炮弹，慢慢练习一下就好了。快到船尾部分时有三个修理工和一个大炮，在这里也可以用踩炮弹的方法踩他们，先从最左边的修理工踩起，踩到第三个后用炮弹过渡一下,再去踩最左边的。BOSS仍然还是那么简单。



由于时间关系，WORLD3的影像和研究一直没有时间来做，最近一直在抽时间练习，争取在元旦前和各位读者见面。在这里谢谢各位读者的支持了。

Sabre Wulf 关卡研究

军刀之狼

文、责/天意

近日回顾老游戏，居然发现了这个由RARE公司的THQ小组开发的GBA游戏居然还有一个通关存档,虽然达成度还不到80%。想当年RARE没有卖给MS是多风光，GC上的《星际火狐》、SFC和GBA平台的《大金刚》系列等一大批非常经典的游戏都是由其开发的。而本游戏正是其还在老任手下时制作的，游戏中加入了真人语音，操作手感也相当棒，处处都带有《大金刚》的影子，不过可以使用的辅助道具非常丰富，有了它们可以大大节省游戏中一些不必要走的弯路。

游戏一共有88个小关卡，有的关卡还有分支路线，想要一次走通几乎是不可能的。通关后倒是可以任意挑战游戏中的每个关卡。下面笔者将着重介绍第一个地图内的7个关卡，而且是以达成最佳成绩——金色“R”标志为目标的，之后的关卡非常难，那就需要各位玩家自行去摸索了。

首先是全精灵说明



精灵查看

游戏中按START进入第一项可以直接查看目前获得的精灵种类和数量。



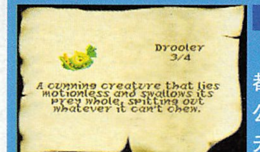
SERPENT

火蜥蜴，在任意空间提供一段平台，长期存在，并不会消失。



STICKY

液体怪，粘在谁身上谁的动作就变慢，即使地雷上站人也不会爆炸。



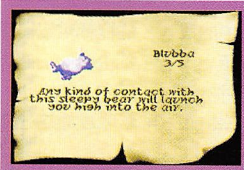
DROOLER

大嘴巴，什么都能吃，包括主人公自己，但对自己无伤害。



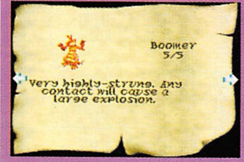
SUCKE

吸收者，可以使用其巨大的喇叭吸收一切路障或者敌人。



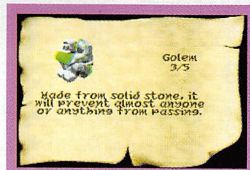
BLUBBA

睡熊，整日就知道睡觉，不过踩着他的肚子可以跳至高处。



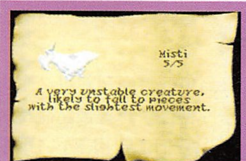
BOOMER

炸弹人，自爆并炸毁一切。（掉毛机高达？）有时间限制。



GOLEM

巨像兵，利用重力砸毁一切敌人，也可以做平台使用。



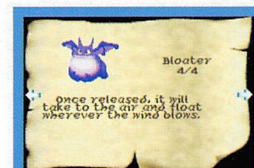
MISTI

灰山羊，可以做暂时的平台，踩上后会随时间而消失。



BIGFOOT

大脚怪，原本是北美传说中的怪物，使用椎击攻击前方的所有敌人。



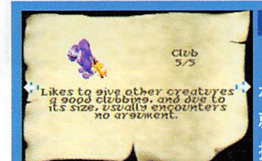
BLOATER

幽灵怪，包裹主角，能够飞行，碰到刺球就没有办法了。



TAILSPIN

尾巴猫，用尾巴旋转吹出气流可以吹走一切，通常可以利用其大跳。



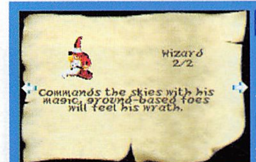
CLUB

大猩猩，只要是阻碍在前面的就会不顾一切的摧毁。



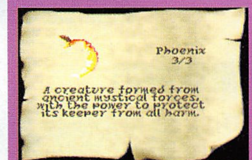
WITCH

蓝巫师，骑在扫把上飞行，能使用魔法将空中的敌人消失。



WIZARD

法师，在地面上施放出一条直线的最强闪电，敌我通杀。



PHOENIX

凤凰，使用后会环绕在身边，一段时间内无敌。最强的精灵。

游戏中应该熟记的一些技巧

1.穿上背心，背心被击破后有完整的2秒钟无敌时间，身体呈闪烁状态。
2.熟知辅助道具的使用方法和位置，便于切换。
3.辅助道具之间可以组合使用。
4.GOLD TIME是达成黄金评价的最低标准，但实际上若要达成金色的“R”评价的话，比此时间还要短得多。
5.GOLD TIME和“R”评价的时间间隔随着关卡的难度而不同，并一定固定。
6.道具使用和切换的同时时间也在流逝，选择道具放置位置和方向时动作一定要快。

关卡研究

1–1 Campsite Clearing

辅助道具BLUBBA×1。刚开始没有太多道具，没有敌人，一切只在乎如何冲刺。冲到楼房前面大概一个身位的时候立刻按“B”键使用BLUBBA，BLUBBA放置位置就在自己的身上，弹上房顶后就直接冲刺就行了,不需要多余的跳跃。直接到终点。最快时间：08s，38。



可以将BLUBBA直接放到身上就能跳跃上房顶了。

快！快！快！节约时间最最重要。

1-2 River Crossing

辅助道具BLOATER×1。刚开始路上就加入了两个炸弹，增加一处背心。背心肯定得接，背心的用处在于抵消终点前的一个炸弹，直接穿过而不要跳过，这样能节约1s左右的时间。而之前两个炸弹的跟前一定需要小跳，BLOATER放置在第一个台阶前，直接跳入后一直按右键飘到最后的平台前，达成。整个过程最能节约时间的是如何放置BLOATER。最快时间：08s，68。



速度最快传说从此诞生，不断挑战自我吧。

1-3 Blown Away

辅助道具SERPENT×1、TAILSPIN×1。此关增加了道具的数量，但是还是没有涉及到组合道具，所以还是相当简单的，考验的是道具位置放置是否熟练，切换的是否迅速。开始后将TAILSPIN放置在平台前，走过的时候正好旋转吹出气流将老爹送到对面，到有两颗炸弹的地方迅速使用SERPENT，跳上后过关。一切道具都不需要，放道具不要有任何犹豫不决。最快时间：07s，98。



金色的“R”是快的证明。

大跳落地后立刻使用道具吧!!!

灵活运用TAILSPIN吧，乘着气流滑行。

1-4 Blackwyche Swamp

辅助道具BLUBBA×1、DROOLER×1。虽然此关有两种道具可以帮忙，但是笔者细心研究发现其中真正起到作用的只有一个BLUBBA。三个并排的炸弹全部可以通过大跳通过，而绿色的高台则可以立刻使用BLUBBA弹跳通过并获得小背心。之后高台加炸弹的组合更是可以利用背心的无敌时间完美通过。如果觉得在开始的沼泽地上行走比较浪费时间，可以尝试小跳通过。此关考验跳跃的精准度。最快时间：09s，23。



借助道具获得更高的弹跳力吧。

充满热带雨林气息的关卡，路障还很多。

1-5 Outlaw Inn

辅助道具MISTI×1。下雨了，视线很不清楚，敌人和路障的数目也大大增加了。但是其实本关是最简单的，开始在第一个弹跳的杂兵前稍微停顿0.1秒左右冲刺过去，之后全部走下面的路线，不要走房顶接背心，那样会浪费很多时间，使用MISTI跳上平台后，接着就是连续的跳跃，非常容易通过。最快时间：11s，64。

炸弹林立，绕开它们吧。雨点根本不能阻挡前进的步伐。

灰山羊消失得很快，要善加利用。

1-6 Eastern Karnath

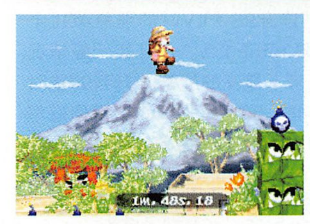
辅助道具SUCKER×1、BLOATER×1。敌人众多，炸弹三个一排，比较麻烦的一关，虽然可以使用SUCKER将炸弹引爆，但是将使用SUCKER的时间算进去的话非常得不偿失。笔者的意见是开始后立刻回跳上帐篷接背心，然后立刻以背心的无敌时间通过三排的炸弹，使用BLOATER快速上平台，注意BLOATER放置的位置一定要正好在跳起后就能进入的样子。接着一个大跳接小跳就到终点了。道具SUCKER无用。最快时间：14s，11。





背心是本游戏中超实用的道具，无敌时间很长，要学会利用。

1-7 Wishing Well

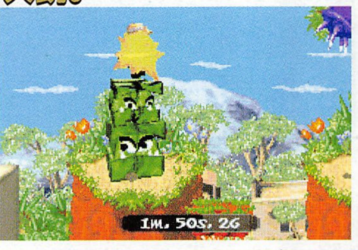


辅助道具BIGFOOT×1。敌人还是多多，还有一个三个绿箱子堆起的高台其上还有炸弹，似乎只有利用BIGFOOT的锥击才能将其击破，不过要想获得好成绩，其实什么道具都不需要，只要一件背心。开始后直接冲刺，途中大跳获得背心。接着来到高台前直接利用背心的无敌时间冲过，之后连续跳跃，只要力度拿捏得准就没什么大问题了。也是很好拿金色“R”标志的一关。最快时间：13s，05。

途中的背心仍然需要花大力气拿到，碰到炸弹就可以无视它们了。



到达此平台前需要使用大跳。





GBA版的《最终幻想 1&2》已经发售将近一年了，作为一个忠实玩家，笔者会不断地研究这款经典游戏，在上一次的研究中为大家介绍了基础能力和换算公式，本文是第二讲，将给大家介绍关于伤害的计算公式。

注：本文旨在传播推敲的方法和推敲的过程而非结果，本文所用到的数据均是经过笔者仔细审核保证绝对正确。本研究中大部分除法都是有小数位自动舍去不会进位，例外的会加以标明。

文/任天堂世界FFDQ区 DOUBLE X 责编/翔武

GBA	SQUARE ENIX	2004.11.29
	RPG	1人/6090日元
最终幻想 1&2		128M

FF1换算公式验证与发现之旅(二)

对上期的错误更正：

1、装备武器后最强的攻击力上期只谈到了二武，其实二黑也与二武一样拥有着装备创世兵器（**アルテマウェポン**/ Ultima Weapon）后相同的攻击力，所以最强的攻击力上二黑和二武是并列第一的。（如下图）

Desh Black Wizard Status
Lv.30
HP 904/999 STR … 99
MP 0/ 0 AGL … 99
Magic Level 8 INT … 99
Current EXP 58921 STA … 99
LCK … 99
Next Level 4429 ATK …150
WPN Ultima Weapon ACC …255
SHD
HLM Twist Headband DEF … 3
ARM
GLV EVA …255

Giott Warrior Status
Lv.99
HP 29/999 STR … 65
MP 0/ 0 AGL … 50
Magic Level 0 INT … 27
Current EXP 0 STA … 50
LCK … 43
Next Level ATK … 32
WPN Hands ACC …255
SHD
HLM DEF … 0
ARM
GLV EVA …145

↑回避率只有在等级提升的时候才能SUPER成长，其他时候的成长均为正常情况。从而我们可知角色的最高回避率是多少。

2、上期只谈到了在LVUP时回避率有可能SUPER成长，后来笔者又测试了几次后发现其实在LVUP时AGL每增加1点回避率就会上升2点，其余情况下AGL每上升1点（无论是嗑药、装备品加成还是用改的）回避率也只上升1点。左下图是AGL成长最强的战士LV成长到99时的回避是61(LV1时战骑的回避率)+（50-8，50是LV99时的AGL，而8则是战骑的初始AGL）×2=145验证了这一公式的正确性。因此最佳情况是每一次LVUP时都上升AGL，那么达到LV上限99时初始回避率最高（58）的职业偷忍什么也不装备时的最高回避率是58(偷忍的初始回避率，即AGL为0时的回避率）+（98×2，98是连升98次LV时的理想AGL）=254恰好比上限255低1点。但其实一般情况下，即便是AGL成长最高的战骑LV升到99级时也最多只能上升40—50点AGL，实际最高回避率就只有61（LV1时战骑的回避率)+(50-8，50是LV99时的AGL，而8则是战骑的初始AGL）×2）+49（通过嗑药、装备品加成或者靠改出来的AGL值)=194离回避率上限差了将近50多点。所以大部分情况下“只能用防具来修正回避率”这一理论依旧适用。(虽然大多数时候反而是因为装备品的重量而降低回避率)。此处笔者还要多说一句：LVUP时候的AGL对回避的加成则一概是1点换1点，所以LV1时的偷忍的回避率是58+15=73而不是58+（15×2）=88。

第二讲：与魔法伤害相关的换算公式

伤害顾名思义，就是通过各种手段对敌人造成的损伤。在FF1中，只有物理伤害和魔法伤害两大类，本文着重讨论魔法伤害，包括恢复魔法产生的正伤害（一般称为恢复量）。

己方魔法伤害的换算公式

最初认为魔法伤害在我方使用魔法攻击时与我方的精神和敌人的魔防有关，而在敌人用魔法攻击时与敌我双方的精神都有关，后来一个偶然的机会笔者见到了一位网友所提出的问题：他用游戏中最高智慧（**ちせい**/Intelligence）的怪物与最低智慧的怪物测试了最强黑魔法**フレア–**/Flare的威力，却发现伤害似乎只在一个范围内徘徊……虽然这一测试也有些错误（怎么看也应该与敌人的魔防(**まほうぼうぎょ**/Magic Defense)有关怎么会轮到敌人的智慧）不过同时也暴露出了问题（这两个怪物的魔防明显不同，但是伤害怎么会在一个范围内徘徊）。出于好奇笔者使用了游戏中出现的魔防相差很大的两个怪物测试了一下发现也是这么一会事，那么首先就能确定一件事：怪物的魔防只是空架子，在游戏中没有任何实际作用。



在魔法伤害换算公式推敲之前，还要说一个不需花太大力气就能观察出但又是极为重要的常识。我们都知道在怪物图签中有对属性攻击的抵御强项（**ていこう**/Resistance）和弱项（**じゃくてん**/Weakness）。用怪物强项属性攻击的话只能造成50%的伤害，而用怪物的弱项属性攻击却能造成150%的伤害。这一方面要作为一个换算项在换算公式中使用，另一方面也要求下面的推敲中要使用那些对全属性的抵抗即无强项又无弱项的怪物，看来看去也只有最低级怪物哥布林（**ゴブリン**/Goblin）是最合适的实验对象。再谈句题外话，经常看到某些"高人"在大谈FF1中的水属性、风属性甚至连圣属性和暗属性都出来了，可是请仔细瞧瞧怪物图签，哪有对应这些属性的抗性项呢？ 系统中规定FF1只有火（**ほのお**/ Fire）、冰（**れいき**/ Ice）、雷（**いなずま**//Lightning）、毒（**どく**/ Poison）、地震(**じしん**/ Quake）、时空（**じくう**/ Time）和无属性可以用于攻击并造成伤害。最强BOSS神龙（**しんりゅう**/Shinryu）的成名绝技**タイダルウェイブ**/Tidal Wave是无属性不是水属性。

紧接着的测试项目是推算出在基础能力中对魔法影响最大的INT与魔法伤害之间的对应关系，为了说明问题笔者特地使用威力最小的1级黑魔法**ファイ–**/Fire和威力最大的8级黑魔法**フレア–**/ Flare作为测试用魔法，而且在不同精神段分别取了10次值来检查魔法伤害的情况。（如表1）结果发现了以下四个结论：第一，同一INT时魔法伤害是不固定的，也就是说不变动INT时也会产生随机数。第二，所有攻击魔法都有一个伤害的基础威力（INT为0时的伤害值），Fire是10而Flare为100。笔者之后又检查了其余的攻击魔法的基础值发现有这么一个规律：魔法的基础威力=该魔法的等级×10，如:8级白魔法Holy的基础伤害值就是80。特殊的有虽为8级黑魔法但是Flare的基础伤害值为100，而驱魔系（**ディア**/Dia）魔法的基础伤害值是(该魔法的等级+1)×10，如五级/的基础伤害值是（5＋1）×10＝60。第三，INT对于攻击魔法伤害的影响也并不是简单的做除法还需要通过多次取值来计算。第四，在表1中我们可以看到了"没发动"这三个字，经过后来的尝试发现这种情况其实是因为AGL被清为0产生的，也就是说当AGL为0时有很小的几率使角色行动不能，不过在正常游戏中AGL不可能为0，所以正常游戏不可能遇到这种情况。

通过下面的"INT、魔法等级以及伤害值对应关系表（表2）"（第一排竖的数据M LV指的

表1

ファイ-/Fire						フレア-/ Flare					
INT/次数	0	1	9	32	64	INT/次数	0	1	9	32	64
第一次	10	10	15	52	82	第一次	100	10	15	322	544
第二次	10	10	14	52	94	第二次	100	10	14	322	544
第三次	10	没发动	14	52	94	第三次	100	没发动	14	322	544
第四次	10	10	15	46	82	第四次	100	10	15	322	544
第五次	10	10	15	52	82	第五次	100	10	15	322	544
第六次	10	10	15	52	94	第六次	100	10	15	没发动	544
第七次	10	10	14	46	94	第七次	100	10	14	322	544
第八次	10	10	15	52	82	第八次	100	10	15	没发动	544
第九次	10	10	15	52	94	第九次	100	10	15	322	544
第十次	10	10	15	46	82	第十次	100	10	15	322	544

是魔法等级分别对应不同级别的黑魔法，我们首先能确定魔法伤害与INT的关系存在着4个区间(INT为0、INT为1—9、INT为10—59和INT为60—99)，且同一区间内魔法伤害的差异只在INT÷2的范围内，而INT产生的随机数也只有两个要么是0要么是INT÷5，这三部分都是累加到魔法伤害中去参与计算的。至于每一区间与魔法伤害的对应关系简单的说就是对魔法伤害的基础威力起修正作用。首个区间和第二个区间为+0，第三个区间为在基础威力上乘以INT÷10，最后的区间则为在基础威力上乘以INT÷10—1。为此我们能初步确定：经区间修正后的魔法伤害的基础威力+同一区间内不同INT的差异值(INT÷2)+魔法伤害产生的随机数就是魔法的伤害值。换算公式分别为：INT为0时魔法伤害为攻击魔法的基础威力；INT为1—9时魔法伤害的换算公式为攻击魔法的基础威力+INT÷2+（0或INT÷5），INT为10—59时魔法伤害的换算公式为攻击魔法的基础威力×（INT÷10）+INT÷2+（0或INT÷5），INT为60—99魔法伤害的换算公式为[攻击魔法的基础威力×（INT÷10—1）]+INT÷2+（0或INT÷5）。提一下：有不少武器和防具装备时会增加INT，遇到这种情况当然要用被提升后的INT参与换算。

下一步就要检查是否还有别的基本能力影响魔法伤害。逐项测试后惊讶地发现有影响的是LCK这一看上去不怎么相关的属性。表3的测试内容是在其余基础能力全归0的情况下分别以4个不同的LCK用最弱的黑魔法Fire和最强的黑魔法的Flare攻击相同的怪物（其实就是

表2

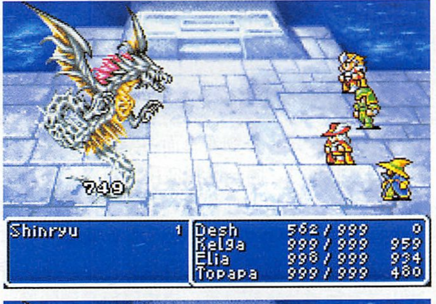
INT/M LV	0	5	9	15	20	25	30	40	50	59	60	64	74	99
1	10	12	14	17	30	32	45	60	75	79	80	82	97	129
2	20	22	24	27	50	52	75	100	125	129	130	132	157	209
3	30	32	34	37	70	72	105	140	175	179	180	182	217	289
4	40	42	44	47	90	92	135	180	225	229	230	232	277	369
5	50	52	54	57	110	112	165	220	275	279	280	282	337	449
6	60	62	64	67	130	132	195	260	325	329	330	332	397	529
7	70	72	74	77	150	152	225	300	375	379	380	382	457	609
8	100	102	104	107	210	212	315	420	525	529	530	532	637	849

表3

ファイ-/Fire					フレア-/ Flare				
LCK/次数	9	25	76	99	LCK/次数	9	25	76	99
第一次	17	28	52	67	第一次	104	115	151	188
第二次	15	22	69	71	第二次	106	121	155	190
第三次	16	29	78	83	第三次	104	113	175	194
第四次	15	23	48	69	第四次	106	115	158	174
第五次	14	30	85	59	第五次	104	119	162	152
第六次	15	23	61	63	第六次	105	116	157	192
第七次	16	31	79	94	第七次	107	112	167	186
第八次	17	27	83	72	第八次	105	114	149	166
第九次	16	31	51	83	第九次	107	116	140	156
第十次	17	24	没发动	97	第十次	104	122	170	156

可怜的哥布林）取10次值。表3告诉我们LCK对魔法伤害的影响也是产生随机数且这一随机数是在 LCK的1/2到LCK—1之间，但这一伤害不可能超过LCK。（如LCK为99那么这一随机数是49—98之间）

最后一步是要检查是否还有别的因素影响魔法伤害。针对这一问题笔者只是简单的做了些校验且也没有任何发现，原以为就这样了。可是笔者进一步的研究中，遇到了瓶颈，上网查询时无意间发现了一条不显眼的消息：装备贤者之杖（**けんじゃのつえ**/Sage's Staff）能使8级白魔法**ホ－リ**－/Holy的威力变成1.5倍。笔者也分别在INT为99时测试了一下装备此杖和不装备此杖时此魔法的伤害结果，发现确有这么一回事。（见下面两组图）





因此魔法伤害的最终公式定义为：INT是0时为：攻击魔法伤害值=攻击魔法的基础威力+（LCK÷2到LCK—1之间）；INT是1—9时为：攻击魔法伤害值=攻击魔法的基础威力+INT÷2+（0或INT÷5）+（LCK÷2到LCK—1之间）；INT是10—59时为：攻击魔法伤害值=（攻击魔法的基础威力×INT÷10）+INT÷2+（0或INT÷5）+（LCK÷2到LCK—1之间）；INT是60—99时为：［攻击魔法的基础威力×（INT÷10—1）］+INT÷2+（0或INT÷5）+（LCK÷2到LCK—1）之间；如果使用攻击魔法的属性与怪物的抵御属性攻击的强项一样，那上面换算出的攻击伤害还要再乘以50%，如果使用攻击魔法的属性与怪物的抵御属性攻击的弱项一样那上面换算出的攻击伤害还要再乘以150%;装备贤者之杖使用Holy则换算出的攻击伤害一律乘以150%。(注:Holy是无属性就不存在抵御属性攻击的强、弱项这一概念一概是150%，Flare也一样属于无属性，所以它一概只能发挥100%的威力）

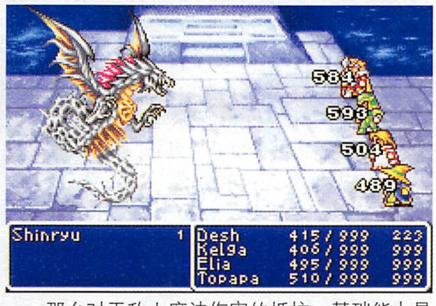
这一研究的意义：一个问题是在一般情况下Flare被公认为最强的攻击魔法。可是在特定的情况对付特定的敌人它还能维持最强的地位吗？这个问题只要将上面的哪个公式计算一下就知道了。全能力为99时Flare 能达到的最大伤害力高达100×8+49+ 19+98=966。通常情况下这的确是最高的伤害，但是装备上贤者之杖的Holy能造成（80×8+49+ 19+98）×1.5=1209伤害，明显高过了Flare。别说是Holy连七级的黑魔法**ブリザガ**/Blizzaga在对付冰属性抵抗为弱项的敌人时也有（70×8+49+ 19+98）×1.5=1089比Flare要高，所以Flare已经被请下神坛了。此外通过上面的计算我们也应该能够清楚的知道，装备上贤者之杖使用Holy的伤害要比单纯使用Flare造成的伤害高出约1/3，再加上装备贤者之杖又能使INT增加15点，在INT低于84时实际上能增加约1.7倍的伤害。目前为止还没有任何攻击魔法能突破这一伤害，所以Holy才是最强的攻击魔法，不过贤者之杖是在风之CHAOS OF SOUL中打169**スクイドラ－ケン**/Squidraken随机获得，而这个怪物的掉宝率又不是很高，相对而言难度颇大。幸运的是GBA版中Holy并非再是二白的专利，光明启示剑（**ライトブリンガ**－/ Lightbringer）这把武器在战斗中使用可以无限次的引发Holy魔法，这也就等于谁都能使用Holy。另一个问题是通过各种各样手段强化后的物理攻击能打出比魔法攻击高上许多的伤害，这就决定了魔法攻击大部分时候都是用来快速“扫掉”杂鱼的，在BOSS战中极少会被使用。但是反过来想，在限制任何强化手段时物理攻击的伤害就十分有限，此时基本不受外界条件影响的魔法攻击又有着能超过物理攻击的相对稳定的高输出，在这一限制条件下通关魔法攻击就是主力。这里还要说明下使用消费型道具呼叫攻击魔法，如：赤牙（**あかいきば**/Red Fang）同样沿袭这一公式。

对魔法伤害的抵免因素的推敲

怪物给予我方的魔法伤害是多少？在研究这一课题前必须先要说一下，怪物的魔法攻击伤害的换算公式与己方的完全不同，拿来主义根本就行不通。截止到目前为止暂无任何手段能修改怪

物的能力值，而且怪物使用魔法产生的随机数也异常的高，笔者曾经为了确定怪物使用魔法伤害的随机数，让同一怪物使用同一种魔法取了接近20个数字，发现最高值和最低值之间相差竟有50之巨，所以不可能像己方对怪物使用攻击魔法产生伤害般给出一个准确的换算公式，只能采取定量分析方法加以判断。（请不要YY怪物的运气，怪物图签中并没有给出运气这一项，就算是有关系也只有一种可能,那就是随机数代表着怪物本身的运气一概取99，按照前面的公式就导出了怪物的运气÷2=随机数，所以会差50）。这里说一下游戏中的怪物不仅会放魔法而且也有它们的专属的战技，因为这两者的性质基本相同因此本文不加以太大的区分。





那么对于敌人魔法伤害的抵抗，基础能力是否也像怪物的魔防一样只是个摆设呢？上方图为全能力最大时所受的伤害，它居然要比下方图全能力归0时受到的伤害还要高（注意两幅图上下人物被交换了位置）这果然是个摆设。

然后我们要确定在游戏开始（LV为1）时怪物对于己方人物能造成的伤害有多大，下两幅图表示的是转职前后共计8个职业受到的魔法伤害，图中一目了然就能看出魔法伤害基本处于同一层次。后经笔者测试发现LV1时全部12个职业受到的魔法伤害都基本处于同一层次上。所以就算你LV1转职被魔法打中造成的伤害也没有丝毫降低。

这么说来是不是职业对魔法伤害的无抵抗作





用呢？当然不是，仔细看上面两幅图，在全能力归0且LV不同时，同一怪物使用同一魔法却产生了不同的伤害效果，这就是因职业不同而产生的抗性。其实，游戏中LV被设计成有道槛只有越过那道槛时才会对魔法伤害有抵免作用，槛在游戏中共有两道，当超过第一道槛时所受到的魔法伤害减低约20%，第二道槛被逾越后则在第一道槛的基础上将所受到的魔法伤害再减低约30%，也就是说逾越两道槛后共可减低约50%的魔法伤害。这两道槛对于不同职业而言所需的LV当然是不一样的，而且武术家也不拥有第二道槛。笔者驱使手下不同职业的光之战士们不停地挨土之SOUL of Chaos五层的BOSS的战技落雷（**いなずま**/Thunderbolt）的轰杀，大约估计死了万次左右终于将全部职业每道槛需要的LV推算完毕，具体情况见表4。

还有一个问题有必要讨论一下。不少防具或是魔法（如：**バファイ**/ NulBlaze，效果是己方全体将火属性的魔法伤害降低50%）能将带有的属性的魔法攻击的伤害降低50%，如果配上职业本身的50%抵御效果，这两者相加且不是有100%的抵御效果。换而言之，这不就是让敌人的魔法攻击完全无效化了。要知道天下没有这么美的事，这两种抗性是有优先级的，经笔者测试防具或魔法是在自身的抵御效果的基础上再降低50%的属性魔法的伤害。举例来说就是LV1时魔法能对光之战士产生100点伤害，通过逾越两道槛使伤害降低到50点，穿上有抵御效果的防具后能使





伤害再在原本损伤50点的基础上降低50%是降低25点而不是50点，也就是说最终使得伤害与LV1时相比共降低了75%。另外防具和魔法的效果是不能并存的，也就是说你已经装备上对某属性降低50%的防具后，再用降低这一属性魔法伤害的魔法将没有任何效果。

最后还要说明一下，与其他几个通过LV上升造成数据变化的参数一样，游戏中有一个专门的字段用于存放魔法抵御作用的参数，直接修改LV不会对任何魔法有任何抵御作用。

这一研究的意义：对于魔法伤害的抵御，魔法系职业（以X魔法师/X魔道师为职业名的）不负众望在前期（LV30以下）时就有一次抵御了中期（LV31—60）除二赤外也有了第二次抵御。而物理系职业则是到中期才有一次抵御，后期（LV60—99）获得第二次抵御。而且越以物理攻击见长的职业越是获得抵御的LV要高，武术大师在接近极限LV，LV97时获得第二次抵御就不说了，他的低级职业武术家更是要在LV92时才获得第一次抵御。上期已经说过已知的极限通关LV是16，对照表4将发现这一LV没有一个职业能获得第一次抵御。这么说来在极限通关时对魔法伤害的抵御毫无意义，这么说明显是片面的将LV16时通关的“法宝”封印，也不要全部封印，只要封印一两件让通关必须要提高LV这一研究的意义就体现出来了。

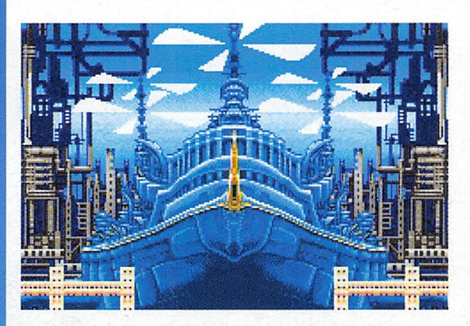
恢复魔法的换算公式

这里首先要确定一下，攻击魔法的换算公式并不适用于恢复魔法。不过有了上面的经验我们这里可以单刀直入地直接去列表对照恢复魔法的换算公式。（表5中并未包含七级白魔法**ケアルガ**/Curaja，这是因为它的恢复量被恒定为9999不受任何因素影响）

通过表5可以得知以下两点：首先，我们可以确定一点INT为0时的恢复量就是该恢复魔法的基本恢复值，与攻击魔法的基本威力同魔法等级挂钩不同，基本恢复值同魔法等级之间根本就是无关的数字（哪怕是同级别的单体或群体恢复魔法其基本恢复值也是不同的）。对照表5同一魔法（如：**ケアル**/Cure）在不同INT时的恢复量发现两个现象：一是INT为0和INT为1时恢复量是一样的。二是比较INT为1和INT为2时的恢复量发现他们只差了1点，所以基本恢复值是通过直接累加到换算公式上的不涉及复杂的乘除法。其次，我们又能知道表5中已用红字标识了影响恢复魔法恢复量的另一个重要参数：即恢复魔法的基数。基本上恢复魔法分为两大类：单体治疗类和群体治疗类，每一类又可细分为3个级别，每一级别的基数就是该级的级别数（如二级的基数就是2。此外恢复魔法总分布在单数的魔法等级中，所以也可以编写一公式让其与魔法等级相挂钩，不过表5中已清晰的列出了基数，再列公式就显得多余了。）。INT与基数的关系可通过比较表5中的所有INT为2和INT为25时的恢复量得出：即是（INT—1）×恢复魔法

表4 职业	第一次抵御	第二次抵御
战士（**せんし**/Warrior）	LV44	LV94
骑士（**ナイト**/Knight）	LV34	LV68
小偷（**シ－フ**/Thief）	LV45	LV95
忍者（**にんじゃ**/Ninja）	LV35	LV69
武术家（**モンク**/Monk）	LV92	无
武术大师（**ス－パ－モンク**/Master）	LV47	LV97
赤魔法师（**あかまじゅつし**/Red Mage）	LV28	LV62
赤魔道士（**あかまどうし**/Red Wizard）	LV28	LV62
白魔法师（**しろまじゅつし**/White Mage）	LV21	LV45
白魔道师（**しろまどうし**/White Wizard）	LV18	LV38
黑魔法师（**くろまじゅつし**/Black Mage）	LV21	LV45
黑魔道师（**くろまどうし**/Black Mage）	LV18	LV38

INT/使用的恢复魔法	ケアル Cure	ケアルア Cura	ヒール Heal	ケアルダ Curaga	ヒーラ Healara	ラヒーラ Healaga
表5 0	17	68	13	201	50	147
1	17	68	13	201	50	147
2	18	70	14	204	52	150
25	41	116	37	273	98	219
50	66	166	62	348	148	294
99	115	264	111	495	246	441
——	基数为1	基数为2	基数为1	基数为3	基数为2	基数为3



的基数的关系（也许你会对INT—1产生疑问，其实INT为0和为1时拥有相同的恢复量已说明INT参加换算时必定要减1）。此时再将这基础恢复值加上去，换算公式初定为：基础威力+（INT—1）×（恢复魔法的基数）。

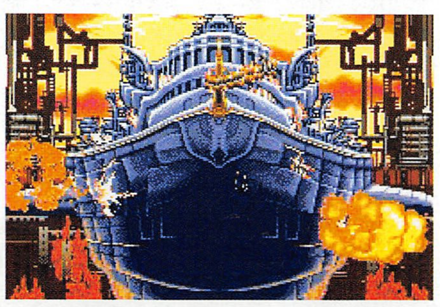
再次借鉴上次的经验我们直扑LCK，于是就罗列出表6。（注意与攻击魔法略有不同的是在攻击魔法中加上的是使用者的LCK，而在恢复魔法中则是加上受术者的LCK。也就是说受术者的LCK越高用恢复魔法恢复时恢复的HP也就越多）

从表6中的十次LCK与恢复量的对照中我们不难发现恢复量在0到（LCK÷2）这一区间内(这次包括LCK÷2这一值）。此外也同前面测试攻击魔法时的伤害一样，测试了其余的因素发现无一对恢复魔法产生影响，因此恢复魔法的最终换算公式定为：恢复魔法的恢复量=基础威力+（INT—1）×（恢复魔法的基数）+0到受术者的（LCK÷2）之间。

同样也像研究攻击魔法的伤害那样，敌人使用恢复魔法的公式也是与己方迥然不同的，拿来主义依旧无法适合。不过敌人中很少有人使用恢复魔法，记忆中也只有最终BOSS **カオス**/Chaos和怪物图签第131号土之SOUL of Chaos中的BOSS**アーリマン**/Ahriman用过，所以这一因素我们完全可以忽略。

这一研究的意义：恢复魔法的主要功能之一是在BOSS中恢复HP。所以这一研究的主要意义就是定位某个回合应对BOSS的最强攻击算上恢复魔法能将HP保持到何种程度进入下一回合，以便对下一步该如何行动进行仔细分析和考虑，当然这也是一个综合性的研究课题，它将涉及到其他几项研究的内容。关于魔法伤害以及恢复量还要一点需要确定，那就是如果恢复魔法寄宿在装备品中,那么使用装备品产生恢复效果也用上面的公式运算，如果是以药物如最基本的恢复药（**ポーション**/Potion）来治疗的话，那么就无视上面的公式直接以说明中的数字作为恢复量。

通过本文想必各位读者已经对魔法伤害有个认识了,还剩下的物理伤害、HIT数计算以及状态魔法的换算公式将放在以后几讲中与各位讨论。



LCK/次数	10	25	76	LCK/次数	10	25	76
表6 第一次	16	14	26	第一次	147	157	179
第二次	14	17	13	第二次	148	156	147
第三次	13	24	49	第三次	149	155	174
第四次	15	15	46	第四次	147	150	183
第五次	13	24	16	第五次	150	149	179
第六次	15	25	29	第六次	151	148	184
第七次	17	22	14	第七次	147	155	181
第八次	13	13	13	第八次	147	154	147
第九次	15	20	18	第九次	149	153	168
第十次	14	22	17	第十次	151	158	183


純度が、研ぎ澄まされていく。
最终的期待
FF
Finest
FANTASY
For
ADVANCE

秘技侦探团



欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/天意

秘技

GBA 口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队 ARPG

NDS 口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 ARPG

游戏开始后要先回答一系列问题，然后根据回答的情况来决定主角是哪只精灵，以下答案就是关键因素。

小火鸡：**せっかち**（男），**なまいき**（女），**やけのはら**。

卡拉卡拉：**さみしがり**（男），**わんぱく**（女），**りんりょくのやま**。

草蜥蜴：**なまいき**（男），**きまぐれ**（女）。

可达鸭：**のんき**（男），**さみしがり**（女）。

杰尼龟：**ようき**（男），**のんき**（女）。

喵喵：**きまぐれ**（男），**げんきのもり**。

火岚鼠：**おくびょう**（男），**やけのはら**。

腕力：**ゆうかん**（男），**しゅぎょうのやま**。

皮卡丘：**わんぱく**（男），**がんばりや**（女），**げんきのもり**。

小火龙：**がんばりや**（男），**ゆうかん**（女），**きりたったやま**。

妙蛙种子：**すなお**（男），**おだやか**（女），**うつくしそうげん**。

小水怪：**おだやか**（男），**おくびょう**（女），**ひょうたんぬま**。

小锯鳄：**むじゃき**（女），**へんげのもり**。

可爱猫：**せっかち**（女），**げんきのもり**。

菊草叶：**すなお**（女），**うつくしそうげん**。

NDS 宝宝从哪来？ ACT

与前作《愿为你而死》一样，本作也能和SEGA的所有GBA游戏联动，联动后得到新的饰物。可联动游戏为（同一条目下为任一款联动得到相同饰物）：

1、《噗哟噗哟 狂热》《大家的噗哟噗哟》
2、《索尼克A》《索尼克A2》
3、《索尼克A3》
4、《索尼克Battle》
5、《索尼克弹珠台》《啾啾火箭队》



《LUMINES》中每一首乐曲都对应一种壁纸，游戏中能选择自己喜欢的音乐和壁纸来一边欣赏一边挑战高分，当然了，前提是必须收集到这些壁纸。

45degrees：完成PUZZLE MODE26题。

prime factor：完成PUZZLE MODE52题。

RODENT：总游戏时间超过10小时。

MORNING BEATS：总游戏时间超过20小时。

WATER,FLOWER&LIGHTS：最高分达到999999分。

Japanese form：通过VS CPU MODE第一关。

Automobile industory：通过VS CPU MODE第二关。

Please return my CD：通过VS CPU MODE第三关。

The bird singing in the night：通过VS CPU MODE第四关。

MEKONG：通过VS CPU MODE第五关。

Whoop-De-Do：通过VS CPU MODE第六关。

The SPY loves me：通过VS CPU MODE第七关。

BRUSH：通过VS CPU MODE第八关。

Chinese restaurant：通过VS CPU MODE

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

第九关。

MOON BEAM：通过VS CPU MODE第十关。

TIN TOY：通过VS CPU MODE全部关卡。



饲主点数对应着特定的称号，看看你能获得什么称号吧。

犬好き	0–99点
すごい犬好き	100–299点
犬饲いさん级	300–999点
アマチュアトレーナ–	1000–1999点
セミプロトレーナ–	2000–2999点
プロトレーナ–	3000–4999点
ジュニアハンドラ–	5000–6999点
トップハンドラ–	7000–9999点
スタ–ハンドラ–	10000–14999点
ドッグテイマ–	15000–19999点
ベテランテイマ–	20000–29999点
カリスマテイマ–	30000–49999点
犬将军	50000–69999点
犬仙人	70000–99998点
nintendogsマスタ–	99999点（カンスト）

除了称号以外，饲主点数到达一定数值时还会开启隐藏要素。

◆2000点

达克斯版追加小猎兔犬，吉娃娃版追加彭布罗克威尔士柯基犬，柴犬版追加小型史柔查梗。

◆4000点

达克斯版追加玩具型贵宾犬，吉娃娃版追加哈巴狗，

柴犬版追加查理斯王骑士犬。

◆6000点

三个版本都追加“桌上空间”。

◆8000点

达克斯版追加狮子狗，吉娃娃版追加设得兰牧羊犬，柴犬版追加德国牧羊犬。

◆10000点

达克斯版追加彭布罗克威尔士柯基犬，吉娃娃版追加小型史柔查梗，柴犬版追加拉布拉多猎犬。

◆12000点

三个版本都追加“宇宙空间”。

◆14000点

达克斯版追加查理斯王骑士犬，吉娃娃版追加小型笃宾犬，柴犬版追加约克夏梗。

◆17000点

达克斯版追加设得兰牧羊犬，吉娃娃版追加德国牧羊犬，柴犬版追加小猎兔犬。

◆20000点

达克斯版追加北欧风格房间，吉娃娃版追加日式风格房间，柴犬版追加乡村风格房间。

◆25000点

达克斯版追加拉布拉多猎犬，吉娃娃版追加玩具型贵宾犬，柴犬版追加哈巴狗。

◆30000点

达克斯版追加小型笃宾犬，吉娃娃版追加约克夏梗，柴犬版追加狮子狗。

◆35000点

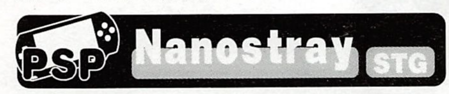
达克斯版追加日式风格房间，吉娃娃版追加乡村风格房间，柴犬版追加北欧风格房间。

◆40000点

达克斯版追加吉娃娃，吉娃娃版追加柴犬，柴犬版追加小型达克斯犬。

◆50000点

达克斯版追加柴犬，吉娃娃版追加小型达克斯犬，柴犬版追加吉娃娃。



Extra出现条件：

Mitsurin Jungle Concept Art：完成Mitsurin Jungle one–life challenge。

Mitsurin Jungle Soundtrack：完成Mitsurin Jungle score challenge。

Mokuzo Depths Concept Art：完成Mokuzo Depths Power Weapons Unavailable challenge。

Mokuzo Depths Soundtrack：完成Mokuzo Depths score challenge。

Chuuroh City Concept Art：完成Challenge 18。

Chuuroh City Music：完成Challenge 17。

Enemy 'Masked Raider' Model：完成Challenge 19。

Enemy 'Mr. Slater' Model：完成Challenge 10。

Enemy 'Squidman' Model：完成Challenge 13。

Enemy 'Triple Zero' Model：完成Challenge 05。

Enemy 'Whale–Bot 3000' Model：完成Challenge 16。

Hibashira Plains Concept Art：完成Challenge 09。

Hibashira Plains Music：完成Challenge 08。

Mitsurin Jungle Concept Art：完成Challenge 02。

Mitsurin Jungle Music：完成Challenge 01。

Mokuzu Depths Concept Art：完成Challenge 04。

Mokuzu Depths Music：完成Challenge 03。

Sekai Outpost Concept Art：完成Challenge 15。

Sekai Outpost Music：完成Challenge 14。

“学习是一件费脑子的事。”小的时候听过这么个说法，“而费脑子直接导致大量的脑细胞挂掉，大量脑细胞挂了就容易未老先衰。”当时脑海中总会浮现一个满脸皱纹、面黄肌瘦的小老头形象——就是我自己。后来又听人说学习可以使人变聪明，这个说法我是能理解的。不过这样问题就出现了，既然学习费脑子，费脑子会死大量脑细胞，那么为什么还能使人变聪明呢？难道学习费脑子累死的是大量的“愚蠢”脑细胞，留下了“聪明的”，人就变聪明了？嗯，我想是吧。后来发现生活中费脑子的事有很多，不仅是学习，有很多游戏同样让我们费脑子。原来变聪明的方法有很多啊！先从不费脑子的游戏开始，let's play!

□文/掌机迷策划组

杀死 Brain Cell

马里奥和路易RPG

和以往马里奥在库巴大王手里救公主的故事不同，这次碧奇公主的声音被邻国豆豆王国的使者偷去了。库巴王决定帮助马里奥抢回碧奇公主的声音，然后再抢走碧奇公主，不可思议的游戏就这么开始了。

GBA上的这作《马里奥和路易RPG》其实是比较简单的，虽然包含了大量的动作要素，起码作为RPG游戏，基本上无需刻意练级，这也是这个系列的特点。由于游戏虽为回合制战斗方式，但是攻击和躲避都在玩家控制范围，对付杂兵，技术好的话基本可以不受伤或少受伤。要做到这点，就





需要掌握各种各样杂兵的属性、攻击方式和攻击时机等等，即便战斗碰到些困难，也还可以通过合理的装备能力方块进行增强，取得胜利。

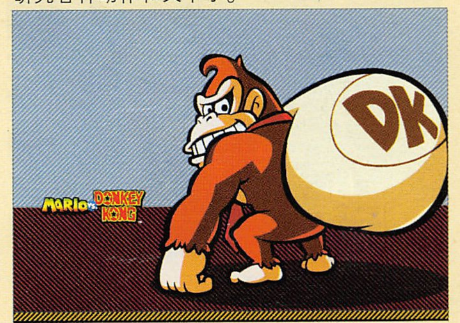
游戏中还要熟记动作特性，才能在关卡进行中很快解开各种谜题，例如一些地方需要某种能力才能到达，所以只能等到后期满足条件时进入。而通关过程中被卡住的原因，一般也是由于没观察到关卡场景的情况，不能联想到使用马里奥和路易两人的能力通过。和《纸片马里奥》中马里奥自身变化能力不同的是，《马里奥和路易RPG》要用A、B两个键分别控制马里奥和路易，在关卡中或战斗中都是这样。这个控制方式上的革命算是游戏一大亮点了，也是需要玩家掌握的。

现实生活中一切并不像游戏中来得那么容易！游戏可以重来，人生只有一次，不存在修改，金手指！（王椿桐）
男，18岁，吉林省集安市第一中学二年十班，134200

通关过程遇到些困难仔细观察场景，一般都能很容易就找到方法通过了。记得某处顶开关后要从桥上马上过去，不然桥会消失，这时要用马里奥的火烧冲过去，然后就是BOSS。当时玩到这里，没想到用火烧冲刺的方法，结果卡了很久后才恍然大悟。

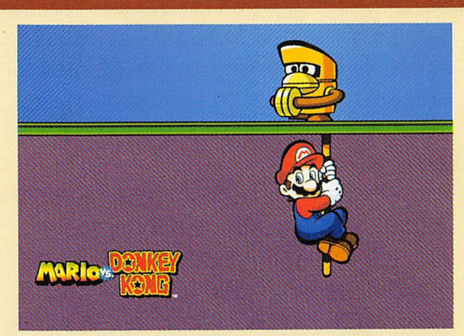
马里奥对大金刚

本作是动作类和解谜类游戏的完美混合体，游戏整体难度适中，并随着游戏关卡的进行动态提升，这种变化使玩家很容易融入游戏之中。马里奥动作虽然非常多，但游戏每个关卡前都有新动作的操作说明，关卡中也有问号字样的提示，降低了游戏的难度，因此如果只要求通关的话并不会感觉太困难。但要追求关卡最高分和挑战通关速度的话就另当别论了，这也是这个游戏的精华之处，可重复玩的价值很高。当你认为自己的成绩已经非常好的时候，往往还能继续提高。挑战自己成绩，简单来说是要控制好马里奥的移动和跳跃等技巧，实际上就是研究各种动作和关卡了。



举个简单的例子，游戏1-4关右上方有一个箱子，马里奥从右下方出来后，要借助左侧的两个弹簧跳到上面，然后从左侧取得箱子和中间的钥匙后，下来从中间向右滚动的平台上扔下钥匙，跟着钻过去，开门。但是当玩到后面的关卡，知道了前、后、跳，这个原地高跳技巧后，再玩这关，会发现可以从马里奥图中所在的位置直接跳到上面取得箱子和钥匙，而无视那些传送带。也许还可能有更快捷的方法，这就是需要研究的了。

记得我刚玩到游戏的1-5关就遇到了问题，取得钥匙后应该从左边开机关，从弹簧跳到上面，再进中间的门。可是我第一次玩的时候，第一印象是要把钥匙放在门边，利用12秒时间从右



边开动开关后，再跑回来拣起钥匙进门。当时的技术不高，所以练习了很多次后，才在最后一秒的时候拿到了钥匙。游戏中这种情况非常多，选择路线很重要，越往后玩动作的研究就越多，比如做一个动作持续多长时间最合适；或者一些动作如何组合起来节省时间等等。游戏共main、plus、expert三个模式，main和plus每个模式有6大关，每大关8小关和最终关，expert共12关，这么多关足够研究的了。

银河战士 零点任务

《银河战士》虽然也有战斗，骨子里却是一款以探索为主的游戏，和《马里奥对大金刚》的体贴不同，探索过程中的提示信息很少，大部分情况需要自己摸索。比如其中的开门方式设计得很复杂，要求玩家考虑进门方式和熟记路线，寻找隐藏路线和武器道具也考验玩家的感觉和逻辑能力。很多时候让人处于茫然之中，经常是地图指示的地方就在眼前，可是要经过很多弯路才能到达那里。

游戏中的杂兵较好对付，消灭它们可以得到各种回复道具，但是每作都有非常强力的BOSS，考验玩家玩动作游戏的能力。要想成为高手，最基本的是要熟记关卡流程，并且研究敌人的打法，而不单靠反应和操作能力就行了。《银



最近惨得很啊！10号被女朋友甩了，11号过节残念……而且是没有任何征兆的！伤心无限，致使现在饭量极小，毫无生气，连玩游戏都没有心情。（曹琳） 男，19岁，北京市朝阳区双龙园南里二区三号楼403室，100022

河战士》中的BOSS设计就印证这一点，BOSS的弱点不同、攻击方式不同，很考验玩家的动手和动脑能力，这就让它成为一款出色的解谜探索游戏，同时也不失动作游戏的乐趣，各种要素巧妙融为一体。

《零点任务》在普通难度下要比《融合》简单很多，我第一遍通关后完成度仅有70%多，第二遍游戏时仔细寻找才发现，第一次竟然有个区域没去就通关了。后来还打出了新的结局，知道游戏有多达8种结局，根据完成度、通关时间等因素决定结局。令人印象深刻的是有些道具的取得过程简直难得要命，比如有个空间上下两层是激光，必须要利用空间跳跃，在激光层的中间进行移动，不能碰到上下层的激光，直到到达道具处，当时我反复地努力了两小时才成功拿到道具。

希玛 敌之篇

希玛是游戏中的一个专有名词，指的是一种奇异的半人种族，他们拥有神奇的创造力，不过需要吸取人类的“希望”作为自己的生存需要。Ark・J和Jester・R等一行14人去西部地区开始新生活的途中，火车前面突然出现通往希玛世界的通道，一行人被卷入其中，在异世界努力奋斗。

游戏玩法非常特殊，表面看似普通的ARPG，但是游戏中要同时指挥和控制多个人物，使本作有了即时战略游戏的影子，需要合理控制主角行动，又要保护同伴不能让他们死亡，所以难度就增大了不少。游戏关卡充满了解谜的要素，进行方式非常有特色，有别于极大多数游戏的新颖玩法的就是考验玩家的难点。游戏中同伴的AI很低，控制他们移动时如果移动的路线前方有



拐角，成员基本就会在那里卡住，做原地踏步动作，这就需要再次给他们制定路线，很可能需要调整几次路线才能让他们走到指定地点，这个缺点给游戏增加了不少麻烦。打古堡BOSS的时候，由于场地限制，反复试了很多次，最后在战斗前准备了炸弹类的道具消耗他的HP，然后近身作战才将其打败。

恶魔城 晓月圆舞曲

《恶魔城 晓月圆舞曲》的创新是成功的，魂系统被继续用在了《苍月的十字架》中就是明证，记得当时接触到这个系统时，还一直觉得怪怪的，后来才发现其实很不错。一周目通关没有什么难度，但是通关后追加的BOSS RUSH是绝对要好好研究的，为了最快速连续虐杀各大BOSS，苍真冒着患上肠胃炎的危险吃过期食物，光这样显然是不够的，混沌戒指这种东西也是不可或缺的。



而为了拿到混沌戒指达到所向披靡的境地，收集全魂是必要条件，不过收集过程中大多数人都会为寻觅82号魂而踏破铁鞋，当被人一语道破地下水道中那白光一闪即是飞鱼掠过时，恍然大悟的同时不免为自己的粗心而失笑。

除了82号魂的收集法之外，最常见的问题恐怕是不可入侵洞窟的进入法了，变身冲刺还不算特别难想到，变身能力三选其一即可。至于背对开门正对关门的狮子门，那就背对着它倒退着进去就可以了，疾退的时候喊一声“芝麻开门”也无不可。

比较无奈的地方大概还是收集土之子的魂，装备之后买东西打八折是非常让人动心的，买噬魂戒指就要靠它了，如果各位对自己的RP非常有信心的话可以不用考虑。土之子深藏在某地窖中的位置不是那么好找到的，再加上有钻土的

考试刚刚完，拿出了久违已久的SP，可是这时，老妈拖我去上街，只有收掉SP，同老妈去上街，555本来可以玩牧场的，还是等以后吧！（刘运至） 男，15岁，江西省南昌市西湖区桃花中学初三九班，330009



习性，为了收集它的魂不得不进出房间多次。就这么进来、出去、进来、出去地按着方向键重复这个动作，很容易造成难得进房间看到土之子出现正感到欣喜之时，手上的按键已经按了下去，让人哭笑不得地退出了房间，就这样与好运失之交臂。

如果有人觉得这样还不够折磨自己的话，那么就去挑战无魂模式之类的吧，还有地图开辟率最低通关、各种出城法之类，能够在现有研究基础上锦上添花的人，绝对是游戏英雄。

火炎纹章 封印之剑



《火炎纹章》难吗？大家的看法各有千秋，第一次接触的玩家通常会为游戏中己方队员战死后不能复生的设定头痛不已，再加上战斗中无法用S/L大法控制战况，所以经常会有一失足成千古恨的情况发生。相比《超级机器人大战》系列中机器人的HP动辄上万的情况，火纹里人物的HP和各项能力数值显然少得可怜，尤其是初期人物能力不高的时候，被追击或者被两个敌人攻击命中时可能就含恨九泉了，真是脆弱啊。好在初期可以用回复药对付过去，等队伍里有了修女MM或者修女骑士的话，就可以在她们的强力后援下尽情杀敌了，前提是要计算好敌我双方的行动，保护好这些手无缚鸡之力的职业。

我第一次玩《封印之剑》的时候就被游戏折磨惨了，由于总是毫无顾忌的横冲直撞，每一关都会重打很多次，不过越是这样就越是激发了我的好胜心，不信摆不平这个游戏！个人认为相比后来的《烈火之剑》和《圣魔光石》，《封印之剑》的难度要高一些，我队伍里的人物居然能被远程理魔法秒杀，而且这种情况是经常发生的，记得后两作里就没有发生过。不打不相识的结果就是我喜欢上了火纹，到处向朋友推荐，我的一个朋友第一次玩《封印之剑》的时候比我惨的多，由于语言不通，他不知道回复药的作用，还抱怨说人物太容易死。



游戏中能说得敌方人物是固有的设定了，除了大众脸的杂兵和稳据城门或王座的BOSS以外，拥有自己专门头像的敌方人物就是我们说得对像了，根据剧情很容易判断出应该让谁前去说得，小心计算好敌我双方的移动距离就能有惊无险地为队伍增加一名成员。玩过《封印之剑》的玩家一定都对那个盗贼MM恰丝印象深刻吧，她作为敌方角色登场时总是突如其来地出现，不加快推进速度的话就只能眼睁睁看着她毫不客气地打开宝箱，带着本该属于我们的各种珍贵物品扬长而去，这个加快进程的突然情况往往带来损兵折将的恶果。

恰丝MM实在是不简单，只有经过罗伊一而再、再而三的苦口婆心磨破嘴皮的努力之后方肯放弃义贼这份很有前途的职业而加入我们，别欢呼太早，仔细看看她的各项能力——多么完美的板凳队员啊！说得难度和个人能力完全不成正比的事实摆在眼前，我很想呼吁艾雷布大陆上的各位女士择业的时候请一定要选择魔导士、修女、天马骑士、舞女这些更适合女性加入的职业。

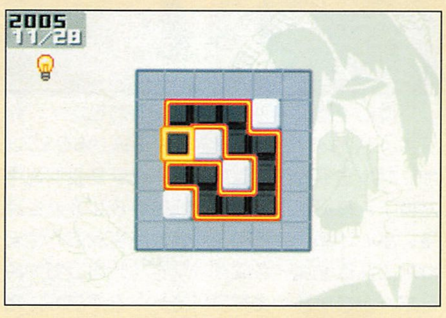
高三的日子是艰苦的，但我相信，有《PG》陪伴我，一定能给我带来欢乐与笑容。（罗比）
男，16岁，江西省南昌市江西师大附中高三三班，330046



直感一笔&通勤一笔

NDS上的《直感一笔》是一款充分利用触摸屏的创意游戏，游戏方式非常简单，在触摸屏上一笔画线，线路经过的方块颜色会反转，反转后同一排方块颜色相同时就会消去。虽然规则简单，但是操作起来足以让人手忙脚乱不知所措，挑战模式中上屏方块不断降落下来，必须及时消去，否则方块填满屏幕的话就失败了。关键在于巧妙利用周围一圈的灰色过渡区域，一笔连接多个区域，尽量提高翻转后消去的方块数量。每种方块组合形式都对应一个最简便的一笔消去路线，必须反复练习做到看一眼即可成竹在胸，这是需要经验积累的。惭愧的是我始终没有见过C级以上的评价，看来还是练习的太少啊。

《直感一笔》中的谜题模式非常经典，要用一笔消去所有方块，非常考验玩家的逻辑思维和观察能力，经常会有想一道题花几十分钟的情况，可不要因为成功解开谜题就觉得满足哦，每道题都不止一种正确解法的。想要推翻自己的惯性思维找出其他解法，是比思考第一种解法更费时费力的。



《通勤一笔》登陆GBA，对广大PUZ爱好者是一个绝好的消息，只有GBA的玩家不用再羡慕NDS玩家。由于机能差异，《通勤一笔》取消了NDS的挑战模式，但是谜题数量却得到了空前的增多，365个谜题的设计让人每天都能保持对游戏的热情，新增加的方块种类和游戏规则使乐趣进一步增加。单手操作是非常体贴的设计，想想每天上下班在公共汽车或者地铁上，手持GBM津津有味地玩起来，会有多少人投来羡慕的目光。

黄金太阳 被开启的封印

说起GBA早期的优秀原创RPG游戏，大家自然而然地会想到《黄金太阳》，当初吸引我购买GBA的也是《黄金太阳》，虽然游戏是斜45度视角的2D游戏，但是战斗画面的特殊处理看起来非常华丽，简直可以说是当时画面最好的GBA游戏了。



游戏中很多地方都需要借助精神力和装备精灵而获得的魔法来通过，最典型的例子就是罗宾装上火精灵或者杰拉尔德装上地精灵后能获得“生长”魔法了，利用这个魔法能使特定的一些幼苗迅速生长为藤蔓，制造出通路，生长魔法关系到一些精灵和物品的取得。不过大多数玩家最初只是给每个人配置与人物相同属性的精灵，实现能力的全提升，当别人提到生长魔法时百思不得其解。其实不同的精灵组合对应着不同的职业，直接影响每个人物力量、魔法、速度等各方面的成长率，想实现每个人的最高成长率的话，必须要为其配置不同属性的精灵才可以哟。

不知道大家是否还记得游戏刚开始时索尔神殿中的一幕，进入神殿后来到一排石像前面，罗宾和杰拉尔德对石像使用“移动”的精神力，此层房间还有许多其它机关，一旦动错了一个，那么进入下一层房间就无法打开机关反而招来闪电攻击。随着剧情的发展，后来的迷宫中还有更复杂的机关等着玩家，若不开动脑筋找出解开机关的办法，那就只有寸步难行了。



我的IDS前几天被班主任没收了，过了几天，当她还给我时，连开机的电都没了，她还对我说：“山脊赛车真刺激。”夸张吧！（鲁城）男，17岁，甘肃省兰州市城关区酒泉路191号601室，730030

黄金太阳 失落的时代

《被开启的封印》留下的未解之谜在《失落的时代》中得以揭晓，原来大家都是为了拯救世界，只是方法和途径不同才会产生冲突，好在最后终于皆大欢喜。前作中受到好评的精灵和精神力设定再次扩充，精灵增加到44只之多，使游戏中的解谜更加丰富，世界场景比前作扩大了好几倍，玩家还会在游戏中遇到八岐大蛇和海神等传说中的存在，并要努力打败他们。

最令人欣喜的地方在于除了本作的四名角色以外，玩家会在冒险中与前作的四名角色相遇，组成八个人的豪华队伍，通过联机传递数据或者输入密码的方式，能读取前作的通关数据，包括人物能力、精灵、道具等在内的全部数据都能继承下来。只在前作中出现的一些精神力也会影响到本作中一些精灵和物品的取得，所以前作全收集是本作全收集的必要条件。



鉴于前作中的召唤魔法过于单调，本作中新增加了一些复合召唤，能通过召唤不同属性的几只精灵产生攻击或回复等各种效果，有了复合召唤，每次召唤的精灵数量上限不再是四只，攻击力也强大的多。但是玩家必须找到特殊的石碑并阅读上面的文字才能学会复合召唤，初级的复合召唤石碑通常很容易找到，而强大的复合召唤石碑都在隐藏迷宫深处，由隐藏BOSS守护着。

如果说RPG游戏不如ACT游戏具有挑战性的话，那么隐藏BOSS的存在也能很大程度上满足玩家的挑战欲望。《黄金太阳 失落的时代》中的隐藏BOSS都实力不俗，尤其是最终隐藏迷宫里的无头骑士，想必让大多数玩家记忆犹新吧。这个迷宫必须收集到两作中的全部72只精灵才能进入，在迷宫最深处等待玩家的无头骑士拥有强大的攻击力，每回合行动三次，最让人头痛的莫过



于全体精灵休眠和召唤魔法了。在人物能力与装备精灵息息相关的情况下，一旦精灵休眠后基本只剩下垂死挣扎的份了，相信大多数玩家都是努力抗争若干次未果后对无头骑士恨之入骨，不打败他简直寝食难安。

在众多玩家的研究讨论后，终于总结出几套行之有效的对付无头骑士的战术，面对我们疾风般的快攻和强大的复合召唤魔法，无头骑士再也不能成为阻碍我们前进之路的强敌，甚至有玩家研究出了两回合打败他的速杀法，实在让人佩服不已。

魔法假期

同样出自任天堂的《魔法假期》也是一款优秀的原创RPG游戏，而且自由度很高，游戏中也有精灵系统的设定，因此收集精灵毫无疑问是重要的事情了。相比《黄金太阳》中只要打败精灵就可以收服精灵的设定，《魔法假期》中的要求



中奖方法大揭密：经计算，每张调查表的中奖率为0.0001%，如果同时投出99000000张，即可将中奖率提高至99%，此法经科学测算，真实可靠，广大读者不妨一试！（李文韬）　男，15岁，河北省唐山市第二中学高一12班，063000

苛刻得多，不同的精灵会向玩家要求各种物品，银币啦、青蛙啦、蚯蚓啦之类的东西，只要注意收集就OK了。

就像人各有好恶一样，精灵也是爱憎分明的，美精灵就特别讨厌蚯蚓，如果带有太多蚯蚓的话，它会毫不客气地要求你把蚯蚓全部扔掉，而收集刃精灵的时候则要扔掉青蛙。扔掉没关系，可以再去捕捉或者去商店购买，但是如果这样做的话爱精灵就会对你敬而远之了，如果想收集全部爱精灵的话，是绝对不能捕捉或者购买哪怕一只青蛙的，第一次玩这款游戏又计划想收集全精灵的玩家还是节哀吧，只能打通游戏以后重新建档玩第二遍或者半途放弃重新玩了。



只要游戏中有属性设定，就一定会存在属性相克，不过本作中的属性相克尤其明显，打同属性或者弱属性的敌人时，几乎无法用魔法攻击造成伤害，由于除了光和爱以外的所有属性对暗都是弱属性，为了收服暗精灵而与之战斗时就非常困难了，还是老老实实用脚踹吧……不过战斗胜利收得暗精灵后也不要高兴得太早，因为光精灵是很讨厌暗精灵的，收得两个或者两个以上暗精灵后，就只能对最后一个光精灵挥泪告别了，这不能不说是游戏厂商设下的一个大陷阱，为没有后悔药可吃而再次重新建档开始奋斗的玩家鼓掌吧，你们很有毅力。

经历了至少两次以上悲惨遭遇的玩家，想必已经总结出收集精灵的先后顺序以及注意事项了，但是不得不说的是：如果想收集最后一只暗精灵和最后一只光精灵的话，请准备联机。那两只精灵身处通关后的隐藏迷宫之中，需要主角本身的属性转为暗或者光的时候才能进入对应迷宫，这就是要联机的原因了。与不同的人联机100次后转为暗属性，与同属性的人联机5次后转为爱属性，习得全部其它属性魔法后转为光属性，这对一机一卡的玩家来说是不可能达成的了，再苦恼也不得不忍痛放弃。如果你有两盘卡和两台GBA的话，还是可以达成心愿的，但是必须在一盘卡上反复建档联机对战，因为每个对战对手的名字作为计算联机次数的依据，所以不得不这么做，这样实现联机100次绝对是无比痛苦的。

人形电脑天使心

曾几何时我也对CLAMP的作品产生过兴趣，对惹人怜爱的小叽没有一点抵抗力，因此而玩上了GBA上的《人形电脑天使心》，体验一回捡个可爱无比的人型电脑回家的生活。虽然游戏的起始与动画中一样，英俊的OTAKU男——本须和秀树在垃圾堆中抱回了小叽（再次感叹怎么有的人会有这么好的运气），不过后来的生活却比动画中描写的悲惨得多，每天一大早睡眼惺忪的秀树都被小李以相当暴力的方式叫醒，然后跟着她的哨声做早操。这个世界上有一种人对节奏非常不敏感，毫无疑问我就是这种人，因为做早操的小游戏从来都没有顺利通过的情况，看着小叽不开心的表情，最后还是毅然放弃了早操。

游戏中设置了很多场景，比如国分寺埝家、车站、蛋糕店、学校等，还有机会能碰到动画中出现的补习班老师、柚姬、居酒屋老板的女儿等其他女性，处理和她们之间的关系也是会影响到





虽然没银子买DS，但有GBA陪伴依旧很幸福。（李文思）
男，18岁，辽宁省沈阳市大东区大什字街76号楼3-7-1，110042

小叽的。也许是由于小叽这个恋爱对象远远不同于普通恋爱游戏吧，或者是我没有恋爱经历，不知道该怎样对待小叽才算是对她最合适。总而言之喜欢动画归喜欢动画，玩游戏归玩游戏，到最后的多分支结局，很遗憾的没能和小叽一生相守。最后一定要说的是游戏采用了真人语音，而且BGM就是动画的OP，令人相当感动吧。

世界传说 换装迷宫2



继承GBC版换装的特色，继承传说系列爽快的半手动战斗以及料理系统，历代传说人物汇聚一堂，这就是《世界传说 换装迷宫2》。游戏的流程没有什么特别的，只是单纯地接任务，完成任务，交任务然后再接任务。游戏最大的特点就是换装系统了，用基本服装加上特定材料就能制作出剑士、厨师、魔法师等各种职业的服装，换装后人物就变成该职业，能使用该职业的专有技能。

与其他RPG游戏不同的是，本作中没有人物等级的概念，等级设定体现在服装上，每次升级时穿着的服装提升能力，服装最高等级为60级。由于这种设定，每次换上其它职业的服装后，都必须从最容易的迷宫开始练级，也能因此而深入研究每个职业的特点吧。



传说系列人物的出现不仅能带来一些分支任务，他们还会加入队伍与主角一起并肩战斗，与他们的友好度比较高的时候，就会接到邀请与他们一起去修行。根据修行的评价结果能得到各种奖励，评价很高的时候就能得到特殊材料，可以合成出他们的服装哦！除了传说系列人物以外，游戏中还有一些隐藏BOSS，打败他们之后也能获得用于合成服装的材料，例如冰之大精灵、女武神、达奥斯等等。

普通做任务无非是上山找药、找人、开路、打倒一定数量的敌人，如果在某个迷宫中行进困难的话，稍微练一下级或者针对迷宫特点装备特殊道具就可以了，难度不会太大。而那些挑战极限，例如如何达成魔法99连击、如何15级挑战BOSS，挑战这些看似不可能完成的任务才是真正的难点。还有收集全部的衣服、全部的料理、全部的道具和怪物图鉴等也是相当费工夫的哟，有些怪物只在开始时初级的迷宫中出现，若不赶紧调查资料就只有等二周目再来了。

关于无限连击的研究方面，大家都知道秋沙雨是可以轻易形成连携攻击的多段技能，如果控制得当，只需要两个剑士就可以形成秋沙雨无限连。需要注意的是控制好攻击力，不然打几下以后怪物就死了；另外还要注意选择防御高、HP高、体形中等的怪物，首当其冲的就是骷髅怪，但是它的特点是被打成浮空后能空中防御，一旦它防御成功，那么无限连也就宣告失败了。所以，单纯用秋沙雨连击比较困难，还是应该多考虑秋沙雨后接其它的招数比较好，另外还有一些服装有不少释放没有僵硬的特殊技可以连上。总而言之如何达成物理攻击无限连已经有很多种方案了，更难的魔法99连击貌似还没有解决。

高级战争1+2

战略游戏最费脑，《高级战争》系列当然也难辞其咎，看什么看，就是你高战啦。玩这款战略游戏的目的只有一个——攻城拔寨，而手段有

对杂志：希望名气越来越大，规模越办越大，对玩家：游戏虽然不是我们生命中的全部，但它是无法替代的。（郑庆亮）
男，17岁，江苏省扬州市兴城东路70号扬州环球中学高一一班，225009

多种，最费脑的地方在于如何获得S-RANK的评价，影响这个评价的有三项因素：速度、力量和技巧，要在最短的时间以最小的兵力损耗去消灭最大数量的敌人，难度相当大，除此外还要计算一大堆的公式，因此我玩得很头昏。



我们来看一下网友公布的这个公式：敌人生产38个单元，而你最多一回合消灭3个单元，那么3*10/38=78%，（100%-78%）*2=44%，力量得分将被扣掉44分。小小的游戏竟然蕴藏着如此多的数学计算，恐怕是一般人想象不到的吧。

当然了，我对于战法还是有些研究的，不过也是建立在动用金手指的基础上，先把金钱调到最大，行动无限，哇哈哈，这样就是天下无敌的最强大战争狂人了。游戏若不是太难也不至于到了动用金手指的份上，因为经过前面那么多游戏的折磨，已经受不住这个大伤脑的游戏了。爱钻研的读者们还是看看《高战前线》获得一点启发吧，我如果不用金手指只有被CPU虐待的份……

新约 圣剑传说

《新约 圣剑传说》的出现让GBA玩家们又为之感动了一把，“世界上最远的距离，不是星星之间无法相交的轨迹，而是纵然轨迹交汇，却在瞬间无处寻觅”。经历了众多困难考验的两人最



后还是要面临分离的结局，她化身为玛娜女神，他永远守护着她，那些一起度过的时间，就像划过夜空的美丽流星，留下惊艳的叹息，刹那消失无痕迹。两人在一起的经历，在一生中只占很小的比例，只能在回忆之中反复温习。

切回正题，GBC的《圣剑传说3》是很多玩家奉为经典的游戏，可惜在GBA上的这作《新约 圣剑传说》却让一些圣剑迷找不到当年的感觉。也难怪，游戏的自由度还是一如既往地高，但是共同行动的另一位主角的AI却很低，不仅如此，敌人的AI也很低。就算画面实在非常好，但是AI低下实在让人失去兴趣。

在沙之迷宫前面的两棵椰子树之间绕八字打开迷宫入口，现在这已经是人尽皆知的事情了，不过当时还是让不少玩家百思不得其解，其中一部分是不知道要绕八字，另一部分则是明明知道要绕八字却不知道应该怎么绕。如果说“绕八字”还是有点令人费解，那么说“绕8字”的话就有一部分人茅塞顿开，最后要告诉仍然不得其解的玩家，这个8字指的是躺下来的8字，按照左上、右下、右上、左下的顺序绕圈，换个起点或者倒个顺序都可以，希望不会有更多的玩家卡在这里。



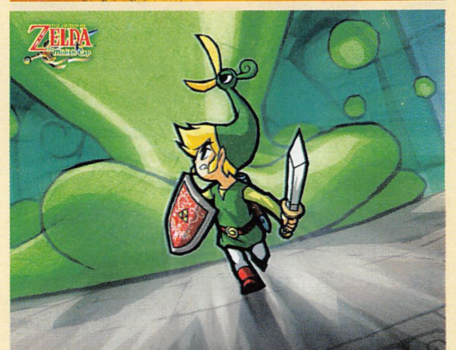
不过说实话我在玩的时候则是很可怜地卡在了最初拿弓箭的地方，虽然这是玩过《圣剑传说3》的玩家都知道的事情——消灭地图上拿弓箭的敌人就能取得弓箭，我却在这里卡了好久都没有拿到。好吧，我承认我是受了一些游戏中物品掉落率这个设定的影响，误以为随便打一个拿弓箭的敌人能有一定几率得到弓箭，于是离洞口最近的敌人比本人更可怜的被打倒了无数次……

赛尔达传说 不可思议的帽子

赛尔达还是赛尔达，难度依旧，不过不知道是不是我经历过了太多类似考验的缘故，感觉本作的迷宫难度大幅度下降了，而且跟剧情相关的

如果说GBA已经达到极限的话，那就让我们超越这个极限！（葛欣涛）
男，20岁，北京市1495信箱现代管理大学信息工程学院05级电子商务一班，102433





重要单词在对话中都被标上了彩色，这些关键词在对话中还不止一次出现，实在是大大降低了游戏的难度。但是游戏攻略过程中依然有不少地方不是一次就能顺利通过的，要思——考思考再——思考（破折号读长音）。

我就不止在一个地方卡住，三个传奇般的找房子的魔女，我只达成两个，剩下一个魔女始终都找不到给她居住的房子。而风之城市中一直被黑色病魔困扰的那老者也是想尽了一切办法都无法为其治病，最后才知道要用吸风机一直吸才能吸掉病魔，可惜游戏流程已经玩到很后面了，此处剧情已经错过，除了玩二周目外无法再弥补了。

游戏的BOSS战依然是亮点，每个BOSS都有专门针对它的战斗方法，而且需要借助不同的武器，到底是什么武器呢，在多次和BOSS交战失手后再反复思考在这个迷宫中获得了哪些道具也许就能得到答案了吧，而如何使用这些道具依然是个很头疼的地方。

不过最最最令我头大的还是那个拼碎片的小游戏，几百个碎片需要触发不同的剧情和事件来达成，相当需要时间和毅力，这也是我至今未完成的任务之一。

勇者斗恶龙怪物篇

想来在接触DQ系列后，第一次接触这个游戏还是高中时期，那时第一次知道了《口袋妖怪》，也是第一次知道了DQM——将DQ中出现过的大小敌人甚至BOSS都搀杂进来，然后借助类似PM的养成系统养育怪物。第一作的游戏一共有150种怪物，而续作中怪物竟然达到了250种之多，随之而来的是不同怪物的交配方法，总共有1000种之多，光听听也许就有些头大了。虽然官方有一套完整的交配表，但是非官方的交配方法才是大家所津津乐道的。

初次玩本系列的我一听到这么多种交配方法就已经晕了，还要自己摸索出来一些非官方的交配方法，实在很伤脑筋。有时抓到一只金属王史莱姆就开始考虑，到底是等抓到下一只金属王史莱姆合成黄金史莱姆好，还是直接和黄金假人合成黄金史莱姆好，因为不同的交配方法导致子代怪物的魔法抗性不同，到底是要抗性还是要能力值实在很难取舍。

至于游戏中还有不少满足一定苛刻条件才会出现的要素更是令人想破脑袋，比如一代那个猜拳赌胜负；二代中达成19枚小徽章才能获得的怪物，还要为新增加的要素——各种不可思议的钥匙而不断奋斗。



希望你们越办越好永远的支持你们，游戏和掌机让我认识了一个内容丰富的另一个世界而且更乐观地看待人生。（万迪）
男，20岁，辽宁省沈阳市铁西区勋业四路14号4-4-1，110024

赛尔达传说 梦见岛物语

很遗憾错过了FC时代的《赛尔达》，GBC上重新制作的《赛尔达》就成为我首次接触到的系列作品，同时也为游戏而使脑细胞损伤过半。之前从没玩过如此变态的动作类游戏，也没见过如此多的隐藏要素，更没想到迷宫中的迷宫这样的设计，从此天天在晚上睡觉前偷玩GBC的时候，本作就成为了攻略目标的重中之重。进不了迷宫时为了找迷宫钥匙而烦恼，找到了钥匙进了迷宫又为如何才能攻破迷宫而烦恼，往往在迷宫中转了半天发现居然还在原地打转。

经典场景举例：某个迷宫的第八层房间明明在地图上可以看见，但是跑遍了第七层所有的房间都看不到通往第八层的路，房间里有一些奇怪的大铁球和几根柱子，最后拿着铁球砸小敌人的时候不小心将柱子砸坏了一根，发觉了原来柱子也是可以砸的，于是将第七层房间的柱子全都砸碎，奇迹出现了，第八层房间落到了第七层房间上，二合为一成为了新的迷宫，当时我在这里可困住了20多个小时。游戏虽然很难，但同时也因为游戏的难度而深深地喜欢上它的玩家，相信除了我之外还大有人在。

SD高达G世纪DS

虽然看过的高达动漫作品不少，但是仍然无法记下全部的剧情和人物关系，玩《SD高达G世纪DS》时遗忘许久的剧情让我吃了不少苦头。例如某关卡中要说得某某敌人加入，必须使用特定角色与其战斗两次，然后才可交信使其加入，但是由于我不熟悉剧情，只战斗了一次就将其消灭了。最典型的就是正统高达路线通关后索敌3次出现的逆袭剧情，夏亚与我方相关人员都战斗并发生了EVENT，但是最后将其手下部队全部消灭





也没有人能与他交信。但是凭感觉来说他肯定有办法加入的，琢磨着哈曼与其有情侣关系，阿姆罗也与其有联系，能够交信的也只有这两人，但是条件是什么呢？在绞尽脑汁百般尝试后，终于发现将夏亚HP打至一半以下就能使用哈曼交信了，通关后他又戴起了墨镜加入了，这可是我打打想想了一个晚上才试出来的。

思考如何部署兵力安排阵营，这同样也是很杀脑细胞的。具有NT能力的机师又会HYPER化，那么到底是让他驾驶强力的NT机体还是驾驶能够HYPER化的普通机体呢？再者，是让一小队MS出击好，还是让他们驾驶大型MA更能体现出战斗力呢？对付敌人，到底先集中火力先消灭掉难缠的BOSS级人物，还是先把一队一队的杂兵先清理掉，最后集中力量打击BOSS呢？如果有了明确的想法，这些也许就无法成为让各位费心的难题了吧。

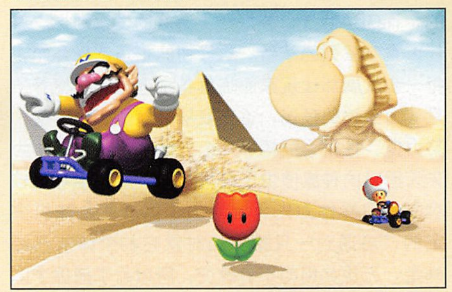
马里奥赛车DS

最近发售的NDS游戏中的绝对重头就是马车了，大家在通过Wi-Fi对战的享受多人游戏快乐之余，是否在单机模式中冲击过TIME模式呢？如何才能达到全程最快，单圈最快，这是值得深入研究的问题。

首先要对即将挑战的赛道进行深入的研究，然后针对赛道选出最合适的人物和赛车的组合，还要考虑到使用道具的次数等因素，最后才可开始挑战。当你自认为已经达到最好成绩，已经没人能够超越你的时候，STAFF GHOST出现了，任

我们这儿玩掌机的很少，BOSS在很久前进回的1.0版的PSP都没卖出去啊……（不过，看掌机书的很多……）（李震）
男，17岁，湖北省孝感市孝感高级中学高三（17）班，432000

天堂官方给出的成绩将严重打击你的自信心。看着鬼一般的GHOST以一种难以置信的速度飞过赛道，如果跟不上他那么只能说明你选择的路线不是最短最省时间的。



开动脑筋回忆一下整个赛道还有哪个地方可以节约出一秒时间的，哪个弯道是可以用飘移过去的，往往许多平日认为不可能的事官方GHOST都能将其完成，实在想不透的话还是看一下整个比赛的录像吧。我就是这么做的，可是就算这样，还是有不少地方想不明白，比如最后一个赛道YOSHI CIRCUIT，我的最快成绩是1分58秒，但是仍然打不出STAFF GHOST模式，而STAFF GHOST模式给出的成绩是1分48秒，究竟在何处节约了10秒钟，对我来说仍然是个迷。

而游戏中最具魅力的直线飘移更是一项既考验脑力又考验动作的技术活，在第一个赛道FIGURE-8 CIRCUIT中的直道上何时开始飘移，何时松手，都得经过缜密思考才能做出决定的，一旦有一些差池就前功尽弃了。



机动战士高达 基连的野望

PS时代过来的玩家一定记得百岱曾经推出过一款以高达的正统历史事件为主线的策略游戏，对，正是在日本被众多的高达迷们所追捧的《基连的野望》。这款游戏以其真实的策略性、丰富的机体和战舰、以实体模型为游戏中机体建模型等等要素成为高达游戏史上一个重要的里程碑。如今游戏重新复刻在了PSP上，以一张UMD光碟的容量而将原先两张光碟内容的游戏装了进去。

《基连的野望》绝对不是一般的战略游戏，游戏中既需要和各个军事生产部门搞好关系，又要与敌对势力进行军事竞赛，同时还得提防新崛起的敌对势力，一旦使用核武器的话，那么各个军事部门都会很冷淡，就别想从中获得新的技术了。游戏中还有大大小小超多的事件发生，有的是随机触发的，有的是达成一定条件出现的，事件的发生关系到王牌驾驶员的加入与否，高科技的机体是否能够开发等众多因素。如此繁多的事件交织在一起，足够令人头昏脑涨的了，到底先去开发新机体还是先做一次演讲提升士气，或者去偷取敌人军事生产部门的机体开发图纸。本作敌对势力的AI已经得到大幅度的提升，想要慢慢发展出优势兵力再一口气扫荡全部敌对势力已经不可能了，而18回合征服地球和宇宙更是成为一个难以逾越的神话，说到这里大家是不是觉得大脑的CPU已经有些处理不过来了？



不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险2

提到“奸商”二字，首先想到的就是脑满肠肥獐头鼠目性格奸猾的人，特鲁尼克虽然算不上奸商，不过那圆圆的大肚子里想必也满是搜刮来的油水吧。不过以貌取人是不好的，虽然特鲁尼克大叔生的一副奸商身材，却是拯救世界的英雄，我是说，他是《特鲁尼克大冒险2》中的英雄。

若论游戏难度和脑细胞死亡度，这款游戏绝对是当之无愧的第一名，也能毫无悬念地当选让人最想砸GBA的游戏NO.1，原因就是随机性实在太高太高。每一个迷宫每一次进去的时候都是随机生成的新地形，千变万化绝不重复，而特鲁尼克具有奇怪的能力，那就是无论他在迷宫中把等级练到多高，出了迷宫之后就什么都不保留了，下次进迷宫仍然是从一级开始，口胡了，实际上

继续支持《电子天·掌机迷》继续玩掌机，这样你一生都会很快乐的！（张坚）
男，13岁，广东省韶关市元祖路桂花苑E栋801，512000



这只是变态的游戏设定而已。

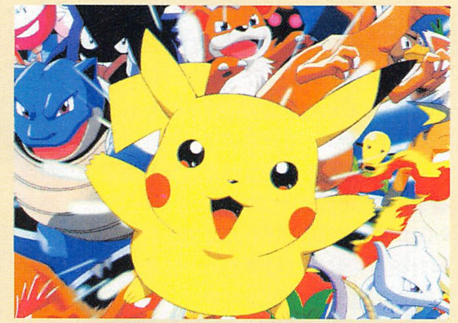
总而言之老特其实是很弱的，一介商人，只能靠剑盾保护自己，好在还能戴上戒指、挥动魔杖和阅读卷物，再加上在迷宫中得到的各种道具，便能在迷宫中自保了。其实玩这个游戏是很需要经验积累的，否则就会发生很多不幸的事情，比如骷髅剑士把你的武器打飞，不巧的是飞出去的剑正砸在另一个怪物身上，而这把剑又是千辛万苦合成出来的；或者不小心被石头绊倒，身上的道具掉落一地，罐子还哗啦啦碎了几个，想去收拾残局的时候偏巧一脚踩上地雷，轰隆一声周围的道具灰飞烟灭；又或者发现商店高高兴兴的准备卖掉一些东西小赚一笔的时候，刚放下道具还没有拿到钱就一脚踩到落穴掉到下一层，然后绝望地发现这层是大怪物屋……我当时就是一时气愤地想砸了GBA，想想不舍得，于是把游戏封印一个月，等到下次再玩的时候又会被种种遭遇气得发疯，再封印一个月。

相信各位能进100层的不可思议迷宫的时候，已经和我一样经历过种种惨绝人寰的悲惨遭遇了，神经已经被锻炼得非常坚强了吧。这个时候看看游戏中的记录会发现一些有趣的事情，比如各种各样的死法，找到更变态的死法此时也能成为乐趣之一了，抢劫店主更是让人乐此不疲的，用偷盗壶和吸引卷物这种没有技术含量的事情是绝对不予考虑的。

至于100层的更不可思议迷宫，能走到底的绝对是技术和RP都已经达到顶级的玩家了，目前国内都没有几个人能做到。如果各位有心挑战的话，一定要牢记不能抱有赌博心理，也不能过于吝啬道具，当老特与怪物都剩下一点点HP一击定生死的时候，一定要先回复HP，绝不能抱着侥幸心理出手攻击，该用的道具就让它们在适当的时候发挥最大用途，能贯彻这两点的话，离成功就近了一步。

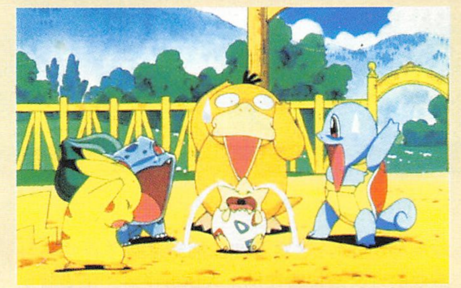
口袋妖怪

《口袋妖怪》系列一向都是相当费时费力的，而GBA版《口袋妖怪》游戏的发售则标志着任天堂对系列的革新。从最初的主角选择开始，每一步发展都让玩家面临着各种选择。要培养一只实力强劲的精灵，首先要从种族值、个体值、努力值、性格、配招等几个方面综合考虑，作为先天因素的种族值由于是固定的，取舍相对比较容易；同样作为先天因素的个体值却是随机决定的，当遇到一只精灵的时候它的个体值已经确定，无论如何都不会改变，所以为了捕捉个体值较高的精灵，就必须耐心地不断捕捉直到遇见满意的为止了。如同个体值，性格也是完全随机的，并对精灵的能力产生影响，其影响程度甚至在个体值之上，性格和个体值的双重制约更严格限制了捕捉到资质好的精灵的几率。





努力值也是制约精灵能力的重要因素之一，通过努力值的合理分配，可以最大程度优化精灵的某项能力，或者在一定程度上弥补某方面的不足，虽然吃药可以增加一定的努力值，但是如果想让单项能力的努力值到达最高的话，就必须战斗了。由于一个队伍里不止有一只精灵，攻击的时候也不能硬碰硬的打，所以在配招的选择方面就不能一味选择



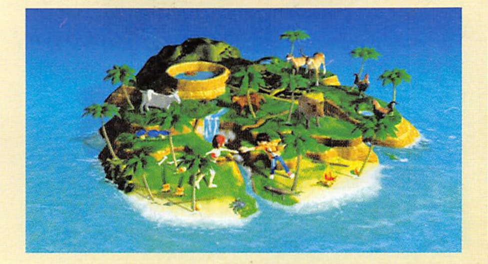
PP少而强力的攻击招式了，也需要适当地强化自己和弱化对手发辅助招式。此外为了最大程度发挥精灵的优势，考虑精灵的特性来组队也是非常重要的，在各位高手面前我就不班门弄斧了。

其实游戏里的训练师都比较容易打败，四大天王也不算太难，真正让人绞尽脑汁的是与玩家的对战，精灵的实力和玩家的运气都可能成为左右结果的关键，失败乃成功之母，只有在失败后总结经验并逐步调整，最后才能成为真正的高手，《口袋妖怪》的对战乐趣就在这里吧！

孤岛冒险Lost in Blue

如果问最难的事情是什么，大概学生们会说是学习考试，而上班族会说是工作赚钱吧，如果换个环境，例如漂流到大海中的一座孤岛上，我想这个答案肯定是生存下去最难。虽然现实生活中的大家不可能像特种部队那样接受生存考验，也鲜有机会参与生存竞争的电视节目，但是却能在游戏中体验到这种举步维艰的生活。

由于主机硬件机能的变化，时隔多年再度亮相于玩家们眼前的《孤岛冒险》已经不再是黑白粗糙的世界了，而且各种操作由于触摸屏和麦克风的引入变得真实感十足，就宛如自己亲手钻木取火和捕鱼一般。另外游戏中各种更贴近真实的设定让玩过前作的玩家们叫苦不迭，所有工具使用一段时间之后就会损坏，不得不再制作新的来用。海滩上可以取得的贝类和海藻现在已经不能直接食用了，各种水果和蔬菜匮乏的时候，蘑菇



和木莓也能勉强拿来果腹，只是吃完蘑菇以后很有可能出现中毒、腹痛等症状，还有可能因此一命呜呼哦。

其实在游戏中生存下去的最大困难不是环境，而是同伴，虽然本作中已经没有可能威胁到主角生命安全的老虎、野猪之类的猛兽，但是从孤岛生活的第二天开始，就不得不为两个人的生存而奔波，所以很多玩家往往感慨：“自己一个人活下去就够困难的了，还要带上女主角这个拖油瓶，太难了。”

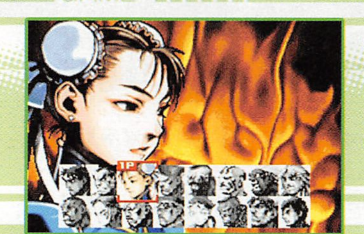
刚开始确实是如此，女主角帮不上什么忙，还要分给她食物，好不容易收集到各种食材交给她烹饪，做出来的食物却只能恢复少得可怜的一点满腹度，还不如直接生吃蔬菜水果。不过万事开头难，只要想办法度过最初的那段时间，今后女主角就会在日常生活中越来越多地发挥她的长处，把家务打理得井井有条。每天拖着疲惫的身体回到作为家的洞窟时，已经有温暖的火光在迎接你了，石罐和石板被巧手的她用做炊具，把收集的食材交给她，稍等片刻就可以享用到美味佳肴，闲暇之时她会帮忙制作竹筐和把藤条搓成绳子，需要的时候随时可以取用，有了熏制架以后，她会把多余的鱼和肉制作成便于储存的鱼干肉干。当收到她亲手制作的小贝壳手链的时候，每个玩家都会觉得非常惊喜吧。



患难见真情，经过一段时间的相处之后，女主角再也不是当初的拖油瓶，孤岛的生活渐渐变得轻松愉快起来，无论最后两人是否脱离了小岛，这段时间的同甘共苦都是毕生难忘的美好回忆。

请记住：也许你可以用一秒钟遇见一个人，一分钟认识一个人，一小时喜欢上一个人，一天时间爱上一个人，却要用一辈子去忘记一个人。游戏也一样，也许你可以用一秒钟遇见一款游戏，一分钟认识一款游戏，一小时喜欢上一款游戏，一天时间通关一款游戏，但是一款让你煞费苦心的游戏给你留下的记忆一定是刻骨铭心难以忘记的。

都怪《PG》每次都介绍那么多的NDS新游戏，害得我对NDS动心了！但是买不起啊！（刘锦文）
男，18岁，桂林市澳洲花园15栋二单元3-1，541004



类型游戏严选 FTG篇

街头霸王2X复活

街霸（以下简称为SF）系列作为格斗游戏类型的开山鼻祖，在业界一直都有非常高的人气。它不仅为CAPCOM带来巨额的利润和荣耀，更是在系列第二作时就已经将2D格斗的基本框架完全确定下来，后来的类型游戏无论是如何的千变万化，都很难脱离这个标准。SF系列虽然作品众多，除了正篇外还有许多旁系家族。可是正篇却只推出了三作，CAPCOM对2代和3代的不断完善和挖掘，使得每一代的素质都达到了当时类型游戏的顶极水准。SF2X作为CAPCOM在CPS2机板上开发的SF2最终篇，大幅度加强了画面和声音效果，众多原创要素和角色使得本作成为2D格斗游戏的巅峰作品。在游戏推出后的第九年仍然还是成为日本最大的官方街机比赛“斗剧03”的正选比赛项目，可见本作的魅力和在玩家群中的影响有多大。但是谁又能想到，在若干年后，我们竟然可以在手掌中就可以体验到这款经典作品，这当然要托任天堂和厚道的CAPCOM的福。

2001年夏季，在老任的新一代掌机GBA刚刚推出不久，CAPCOM就已惊人的速度公布并发售了它在GBA平台上的第一款格斗游戏。就在当时众多人士还在对GBA的机能做出各种猜测，甚至怀疑它是否能做出超过SFC效果的游戏时，本作的登场无疑让所有否定GBA的人全部闭上了嘴。完全超越当年SFC/MD版的SF2X，终于圆了玩家可以在手掌中体验到真正格斗游戏的梦想。作为一款移植自街机的作品，本作在游戏名字的最后加上了“复活”的副标题，意思为这是一款重生的作品，虽然GBA的机能无法跟CPS2相比，可是趋近于完美的移植度实在让人不得不佩服CAPCOM的移植水平和态度。游戏虽然在画面的发色数，流畅度等都存在一定的欠缺，人物比例较街机版也略小一圈，可是在GBA的液晶屏上显示出现的效果在当时来看还是非常华丽的。几乎所有街机版中的背景和BGM都得以保留，虽然存在一定程度的缩水，但绝对在可接受的范围内。街机版各种华丽的超必杀技也得到了完整的保留，大招KO对手后的喧哗效果让人热血沸腾。可以随时随地与朋友激烈酣战，再配上耳机享受SF2X中经典的BGM，这对于许多拥有掌机并喜欢格斗游戏的玩家来说实在是太大诱惑了。（笔者就十分怀念大学的自习课上跟同学联机对战本作的美好时光……）

当然，作为一款格斗游戏的移植作，除了画面音效等外在因素外，最重要的就是它的手感。这是格斗游戏的灵魂，GBA的十字键和按键分布虽然不是很适合六键制的SF系列，但本作的手感还是达到了一个很高的水准。在各种普通技、特殊技、必杀技的判定上，都和原作完全相同。唯一感到不爽的就是GBA的按键分布，L和R键不好按这个还能勉强接受，依靠按键时间来区别轻/中拳、脚的设计就实在是显得很无奈了。在正统系列中这样的操作方式会带来相当多的不便和麻烦，这也说明了以当时的掌机硬件条件，还无法做出最专业的格斗游戏。

本作在移植的过程中还增加了许多适合于掌机的原创要素，而且开启它们的条件都非常的简单，这样玩家即使暂时找不到对手切磋，也可以独自享受到不少的乐趣。另外游戏中出现的人物插画也都是重新制作了，CAPCOM的御用画师再次给每名个性角色赋予了传神的新造型。无论如何本作的素质都是毋庸置疑的，厂商在街机版高水准的基础上，为掌机玩家再次量身定做，使得掌机中的格斗不再是梦想。在GBA马上就要退出历史舞台的今天，本作仍然可以说是GBA平台上FTG类型的典范。

文/岚枫



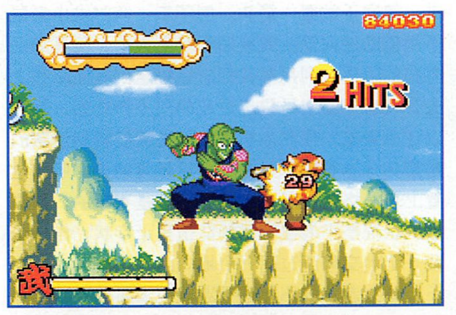
↑古烈作为一个攻守兼备的角色一直都拥有着极高的人气，在各种SF相关的比赛中数次夺得冠军。

ACT篇

类型游戏严选
龙珠 悟空大冒险



《龙珠》这部经典的漫画相信无人不知，这部漫画当时在国内还引起了不小的轰动，喜欢这个漫画的人很多，经常成为孩子们聊天的话题，可以说是影响了一代人。以龙珠为题材的游戏也出了不少，而在GBA上比较出彩的就要数《悟空遗产》系列、《舞空斗剧》还有《悟空大冒险》了。



↑在官方秘技没公布前，使用短笛进行游戏是玩家的一个梦想。

《悟空大冒险》在GBA优秀的动作游戏中可以算是屈指可数的了。这一作发售于2004年11月18日，在发售前很多玩家就把目光集中它的身上。这一作剧情是忠实原作的，从小悟空出山到和蓝绸军的战斗，以及最后与桃白白、短笛大魔王的对决，相信很多玩家对这段故事是十分熟悉的，玩起来很有带入感，甚至有一种像复习原作漫画的感觉。

作为一款动作游戏，丰富的动作和手感是必不可少的。本作的手感在GBA的动作游戏中可以算是顶尖的了。无论是出招、收招都干净利索，一点也不拖泥带水，打起来十分爽快。而且动作的设定也十分丰富，比如悟空利用如意棒的伸长实现高跳，还可以转动如意棒来反弹敌人的子弹，这些在原作中出现的动作，在本作中都被一一具现。值得一提的是本作为了表现原作中的各种战斗而设定了空战、陆地战和类似于格斗游戏的对战。空战主要是为了表现悟空乘坐筋斗云战斗的场面，最经典的就是悟空和乌龙的那场空中对决了；陆地战就是一般的横版过关，不过有些场景是比较复杂的，经常是可以选择多路线前进；格斗对战主要是为了表现天下第一比武大会这种有魄力的单挑场面，这一设定可以说是本作的亮点之一，虽然是一款动作游戏，但是格斗对战却不逊色于格斗游戏，防御、反击、连续技等都设定得十分巧妙，使得原作中的一些精彩对决场面在游戏中都得到了再现。

本作不仅在剧情和动作上取得了成功，在要素方面更是让人叫绝。首先是游戏中的各种模式，除了故事模式外，本作还有对战模式、通信对战模式、EXTRA模式以及小游戏模式。对战模式似乎是为了那些在故事模式中格斗对战还没打过瘾的玩家而设计的，在这个模式中玩家不但可以选择悟空和小林，连六个在故事模式中和你对战的BOSS也可以选择。而通信对战简直就是把这一系统单作为一个格斗游戏一样，利用GBA的联机功能来和好友一决高下。小游戏模式可以说是给了这个游戏另外一种乐趣，无论是打石头还是抓加林仙人，都具有挑战的意义，打起来很有意思。打通故事模式后开启的EXTRA模式（也称收集模式），一方面是利用物品的收集延长了游戏时间，另外一方面是利用获得的道具开启新的要素。其中最让人吃惊的就是获得七颗龙珠后，可以在EXTRA模式中使用已得到的人物卡片所对应的的人物。不过，如此丰富的要素在最后也给玩家留下了一些疑点，比如第四个小游戏开启方式，这一切不得不让玩家觉得眼镜厂留了一手。随后，厂商在游戏发售几个月后公布了一条秘技，这条秘技公布后使这个游戏又掀起了一阵风波，这条秘技不但开启了之前谜一般的第四个小游戏，而且还开启了更多的人物，甚至连敌方杂兵和短笛大魔王都可以使用。给玩家的感觉是厂商的这个包袱不但抖得厚道有料，而且抖得高明，本来是一款该放下的游戏了，现在又拿起来用另一种玩法去玩。这也是厂商摸透了玩家的心理，同样也是这个游戏的一个亮点。

本作是一款十分优秀的动作游戏，推荐给《龙珠》的FANS和喜欢ACT的玩家，如果还没玩过的话就赶快玩一下吧。 文/岚枫

最近钱包总是空的，只能眼巴巴的望着柜台里的NDS啊。(苏永丰)
男，14岁，福建省泉洲市津淮街东段主干道西侧被师大附中初一5班，362000

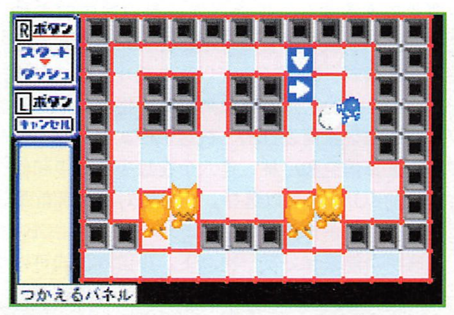


类型游戏严选

啾啾火箭队



说到益智游戏，大多数人首先想起的就是FC上经典的《俄罗斯方块》，这款规则简单却又千变万化的游戏让人百玩不厌，开创了下落方块类游戏的先河。由于受到这款作品的影响，后来的大部分益智游戏都走下落方块的路线，详细设定上则各有千秋，在多数益智游戏基本类型雷同的情况下，SEGA的《啾啾火箭队》就尤其显得与众不同。



↑这只是最简单的老鼠和猫的斗争，猫被特意放置在封闭的圈里，大多数情况下猫都是追着老鼠跑的。

猫和老鼠之间的斗争似乎是从现实到影视都永远不会停止的了，虽然现实中的老鼠令人讨厌，但是多年前的一部家喻户晓的《猫和老鼠》为小老鼠打了漂亮的翻身仗，老鼠可以是聪明伶俐的，猫也可以是又笨又懒的，老鼠从此开始讨人喜欢起来。

《啾啾火箭队》里的小老鼠们也一样可爱到令人爱不释手，圆圆的身体、大大的耳朵、黑黑的眼睛，还有小圆球状的尾巴。小老鼠们为了摆脱与猫之间无休止的斗争，决定乘坐火箭去一个没有猫的地方，小老鼠的科技水平已经这么发达了么？当然，这是我杜撰的，不过游戏的主题就是要让小老鼠们逃离猫的威胁全部登上火箭，万一有一只小老鼠落入猫的口中，或者猫登上了火箭都算是逃离失败。

玩家的任务就是为了帮助小老鼠逃离而用箭头引导它们前进，每一关里都有一些障碍物，小老鼠直线前进，碰到障碍物时转弯，这是首先要熟知的行动规律，猫的行动规律也一样。把给定的箭头标志放置在小老鼠的路线上就能使它们沿着箭头所指的方向前进了，一般来说是如此，但是箭头标志还有其他的妙用，这就是顺利解开每道谜题的关键。

例子一：当小老鼠们沿着最上边的直线前进，走到右上角时，通常情况下会右转向下，如果在右上角放置一个↑箭头，它们就会掉转180度行进，等同于放置←箭头。例子二：有时候小老鼠不用借助任何箭头就能顺利登上火箭，但是路上有猫的阻碍，利用箭头标志让猫走到其他路线上去，或者干脆引导猫走进死胡同不停绕圈，就可以让小老鼠们摆脱危机了。但是需要特别注意的是箭头标志被猫踩过三次之后就会消失，所以位置上差一格或者时间上差一秒都是不行的，最奇妙的状况是小老鼠和猫的队伍呈十字状，你一个我一个地交替通过同一个地方。

单人游戏的乐趣在于游戏中海量的谜题，除了开发人员设计的众多谜题外，还有征集自世界各地玩家的丰富谜题，绝对让喜欢PUZ游戏的玩家大呼过瘾，一拿起就不舍得放下。当然，杀脑细胞也是必然的了。

多人游戏的时候也同样很有趣，一盘卡就可以四人联机，四个人可以各自为战，也可以组队展开一场抢夺大战，用彩色的箭头标志引导小老鼠进入自己的火箭。混战中也要提防张着血盆大口的猫，如果吞下足够多的小老鼠，猫的体型就会巨大化哦！

文/暗凌



↑来自于世界各地玩家设计的谜题，数量之多让人瞠目结舌，而且玩起来都不简单哦。

最近真是有够无聊的，高三了，除了学习，没别的好做了。(杨伟)
男，19岁，广东省汕头市澄海区华侨中学高三(7)班，515800

RAC篇

类型游戏严选
超级马里奥赛车



要论GBA平台上什么RAC类游戏才是最好的，那么从操作性，互动性，娱乐性来说首推的就是马里奥赛车，这也是为什么这一个游戏国内有多个汉化者或者汉化小组汉化的原因。虽然游戏趋向于卡通化，赛车和跑道等都完全脱离了山脊和GT那种真实的令人发指的风格，但是这种卡通化的，简单易上手，易操作的赛车游戏才是GBA所应有的，也是最能吸引孩子们玩的。

游戏将马里奥历代中出现过的几位名角都收录了进来，无论是敌人还是恋人关系统统在此开车对战，谁开得第一谁才就是胜者，中途可以使用各种诡异的道具，可以使自己瞬间获得高速也可以使跑在前面的对手摔个大跟头或者使跑后面的对手更加落后，总之灵活运用一切道具不择手段获得胜利就行了，聪明的玩家有聪明的玩法，憨厚的玩家老老实实的跑圈也能跑得第一名。



↑马里奥赛车已经被国内同人汉化成中文了。

游戏分为单机部分和联机部分。单机部分游戏在获得了150CC全赛道的金杯后可以获得之前SFC版马里奥赛车的全部赛道，而之后在时间挑战模式中可以不断地挑战自己，战胜自己然后再次挑战自己，这就需要对同样一条赛道不断地反复地研究，到底怎么样走才能节约时间，怎么样走才能“偷鸡”，比如天空花园那条赛道在第一处起跳的地方就可以抄一条近路，之后的路几乎都不用跑就可以绕过去了，甚为简单，但是对于操作的要求极高，要求在借助跳板同时还需要蘑菇加速和按R键起跳。每一个赛道都有近路可以走，然后每一条近路还有多种走法，可以利用加



↑两边都没有护栏保护的天空花园有个大捷径。

速器冲过，也可以利用蘑菇冲过，还可以利用跳板，但是往往是三者混合使用，最常见的就是路易的鬼堡那一关。

而联机部分更是整个游戏的魅力所在，老任设计的一卡多人联机，最多支持四人对战才是游戏的乐趣的体现，和同学和朋友们一人一台GBA然后用联机线联结起来，四人在比赛的时候可以完全不用顾及赛道和后果，使用各种道具，可以将朋友撞翻，可以让朋友踩香蕉皮，还可以让朋友自由落体，总之可以想出一切方法害人，但是同样朋友们也能用一样的手段对付你。

笔者和朋友对战的时候最常听到的一句话就是：“吃我一个红龟壳。”“呆一边吃香蕉去吧。”而战斗结束后大家还在津津乐道刚才游戏中每一个小细节，计较每一次被人偷袭和偷袭别人，并讨论下一次联机的战术，当然所谓的战术也就是混战啦，单机上的挑战时间模式中各种方案到了这里就完全不适用了。

GBA版的马车虽然没有N64版的好玩，画面也次了不少，明显可以看到屏幕上的马赛克，但是依然不可否认马车的乐趣所在。而NDS版的马车也是明显继承了本作的联机对战，并将此发展到和全球Wi-Fi玩家对战，将小范围内的欢乐开拓到全世界都欢乐，这也正好验证了老任的那条宗旨，让所有人在游戏时获得乐趣。所以作为掌机上的第一款支持联机的RAC游戏，也是笔者曾经花了相当多时间在其上的游戏，是值得肯定的，老任出手必是经典啊。　文/翔武

前几天我的同桌竟离家出走，高中的压力如此之大吗？还好有游戏在我身边。（程培文）
男，17岁，大连市中山区南山里77-5-1，116001

软硬兵团速报
CYBERWARE EXPRESS

软件 Software GBALink配套软件5.21版发布

12月4日LINK再次发布了新版烧录程序，以下是其更新内容：

1、支持0193。
2、优化DS ROM重建方式，部分ROM转换后的文件更小。
3、支持.NDS.GBA扩展名的NDS程序。
4、修正个别压缩的NDS游戏出现的死机问题。
5、修正可能引起DS ROM转换失败的一个错误。
6、游戏中文名库更新到GBA：2261，DS：0221。

之后网上立刻有玩家对目前大家关注的比较多的几个游戏进行了烧录测试，以下是结果，看来对一些游戏的支持还是不很完美，看来LINK是不得不再次更新了。

《马里奥赛车DS》老样子，需要2M记忆卡才能引导。

《滑雪少年》用mario64引导，貌似没有问题。存档似乎也没问题，但不知道存档是在正版卡上还是烧录卡上。

《动物之森》支持，也不完美，有挑卡，存档不能，进入wifi设定死机。

《tony hawk滑板》这个最诡异，第一次进游戏，到了输入名字那里（这已经比5.20好多了）输入完就死机了，第二次我输了个很短的，然后进入到选择人物那里，又死了。第三次还死在输入名字那里。看来这个死机是随机性的。

目前用户对此颇有微词，希望能再次改进。

硬件 Hardware PSP破解、破解再破解？

有破解者表示，已经成功破译了索尼便携游戏主机PSP的代码，并且发现了其中存在的漏洞，目前该破解者便携的软件已经可以运行在PSP主机中。

某国外网站报道,11月14日，一位名为“butterballer 360”的黑客发布了此项信息，并且在网站上提供了具体的帮助文件。

据悉，通过在PSP主机中使用这种破解程序，PSP将支持完全不同的软件系统。目前发布的PSP主机中，支持的最新的是2.6版本的软件系统，然而大多数用户仍然还在使用1.5版本的软件，因为旧版本的软件可以支持用户自己拷贝的游戏内容。而通过对附加软件功能的加入，用户甚至还可以在PSP上阅读文本文件和播放音乐。

软件 Software 热血物语GBA汉化进行时！



近日一帮喜爱《热血物语》系列的玩家集合在一起，宣布将汉化GBA版的《热血EX》，让我们来看看目前的汉化信息吧。

热血物语汉化团队名单：

破解：空气
英文翻译：(千岛组)小塔、永远有多远
日文翻译：天河akito、影之翼
文本校对：(任天堂世界)鬼眼の狂
美工：dinky2、排骨、水妖王子
游戏试玩：STUKOV、小钧子
鸣谢：(cGp汉化组)不知云、(cGp汉化组)小胖

当前汉化进度：

破解：●●●●●●●●○○ 80%
翻译：●●●○○○○○○○ 30%
校对：○○○○○○○○○○ 0%
美工：●●●○○○○○○○ 30%

游戏不是全部，合理地利用时间去多做些有意义的事吧！（李根）
男，18，江苏省常输市大义中学高三(6)班，215500

软件 Software GBA《马里奥与路易RPG》汉化版发布

近日国内的漫游汉化小组在网络上发布了《马里奥与路易RPG》的汉化版补丁，补丁目前的汉化进度为：

完成进度：

破 解：98%

翻 译：100%

文 饰：100%

美 工：98%

漫游汉化组的相关人员宣称此为该游戏的简体中文汉化版，但并非完美版本。已知未汉化位置包含：人物升级画面、旅行箱中人物姓名及属性、获得星星豆碎片画面、某些小游戏的画面。

破解：Kingbao

翻译：Kiros Lee

美工：胡里胡涂

文饰：Luigi、胡里胡涂

硬件 Hardware 韩国新掌机再发布

11月下旬，韩国PMPInside公布新产品MVP-150，这款综合了掌机、PDA功能的小家伙实在是很惊艳，系统是基于WindowsCE 5.0的，虽然从界面上完全看不出来。内置一个多媒体播放器，带20GB的1.8寸硬盘，支持Divx、XviD、AVI、ASF、MPEG4、WMV、MP3等格式，屏幕是4寸的，同时，韩国人还把GPS也集成了进去。作为PDA来说这款掌机的功能还真是强大。

产品规格：

- Windows CE 5.0
- GPS Navigation
- 4.0" TFT LCD(Touch Screen)
- 1.8" 20G HDD
- SD card slot
- DivX, XviD, AVI, ASF,MPEG4, WMV7,8,9
- MP3, WMA, WAV
- 132*71*25mm, 280g



硬件 Hardware Neoflash MK2/3 Menu V0.3发布，支持直接从SD/MMC卡玩游戏！

12月1日，NEO官站发布了Neoflash MK2/3 Menu V0.3程序。目前支持80%的NDS游戏直接从SD/MMC卡烧录，并同时兼容MK2/MK3。按A键直接从SD/MMC卡中读取游戏，按START将游戏写入NEO/XG2005烧录卡中。一些游戏的读取需要长时间，比如《马里奥赛车DS》，对于一些容量达到1G的游戏如果读取时间过长或者游戏运行失败需要重新刷新一下烧录卡。如果烧录失败则需要重新格式化烧录卡。稍后NEO MK2/3将大批量上市。

软件 Software Lua Player v0.13发布

PSP上的软件制作工具新版发布，严格的来说应该是简单的解释型编程语言。大量PSP自制软件都是用这个开发的，不过运行的时候也是要在这个软件下运行哦。新版本改进如下：

- 清除屏幕下的几个BUG。
- 增加窗口下支持音乐。
- JPEG格式图片或壁纸能够进行读取和存储。

官方主页：http://www.luaplayer.org/

软件 Software NDS模拟器再出新品，YopYopDS公布

近日一个法国人开发了一款全新的NDS模拟器，名叫YopYopDS，采用的编码格式不明。但是目前还不支持任何商业游戏，其只在网络上放出了一张运行DEMO的截图。如此长时间还没有任何一个NDS模拟器宣告成功运行NDS ROM，这样长此以往对于将来模拟器的发展极其不利，看来要模拟任天堂的硬件还是一条相当长的路要走。

有掌机，齐分享，有雪人，大合揍，口野！（林肯）
男，15岁，湖北省武汉市武汉晚报宿舍3-6，430016

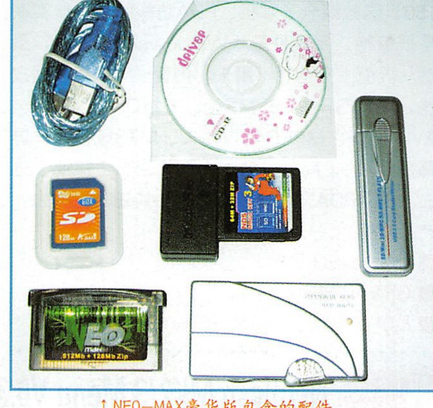
NEO-MAX 烧录卡抢鲜评测

国内著名烧录卡厂家XG代理的NDS烧录卡产品NEO-MAX套装即将在国内市场上面登陆。NEO-MAX产品的国内上市时间与国际市场的上市时间相同，这样也能够让各位玩家更早地了解到NEO-MAX各种强大的功能。笔者目前已经第一时间收到了国内少有的NEO-MAX样品，并且进行了初级的测试。同时关注MK2 MK3和NEO-MAX产品的玩家可以通过阅读本文，事先了解产品的实际性能后，再做购买产品的决定。

文/Binbin30 责编/天意

一、产品介绍

与其他国内烧录卡厂家自己开发新的NDS烧录卡产品的做法有所不同，XG厂家直接通过代理国外开发组开发的NEOFLASH产品的办法来弥补自己在研发能力上面的不足。不过原来的NEOFLASH产品的最大缺点就是烧录速度缓慢和价格昂贵，而且使用了专用的GST加密格式的ROM。种种的限制，阻碍了NEOFLASH产品在国内市场流行起来的趋势。后来NEOFLASH通过研发新产品MK2、MK3，然后通过发布能够自动转换Clean ROM格式为GST格式的专用程序之后，NEOFLASH烧录卡品牌在国内的前景立即明朗了许多。而这次介绍的NEO-MAX产品实际上是MK3产品的集成豪华版本。



↑NEO—MAX豪华版包含的配件。

首先要解释MK2与MK3产品的区别所在，MK2也就是NDS烧录卡必须使用的PASSME的引导卡部分（当然，目前可以通过使用FLASHME来引导）。它的引导菜单容量为16M，存档芯片的容量为2M，MK2本身没有FLASH（闪存）芯片和压缩功能。MK3就是在MK2的基础上增加了FLASH芯片，而且这种FLASH芯片采用了MCP封装，根据容量的不同，芯片的可使用的压缩SRAM空间也会不同。例如：64Mbit容量的FLASH芯片，可以压缩的空间就有32Mbit。而512Mbit容量的FLASH芯片，可以压缩的空间就有128Mbit。

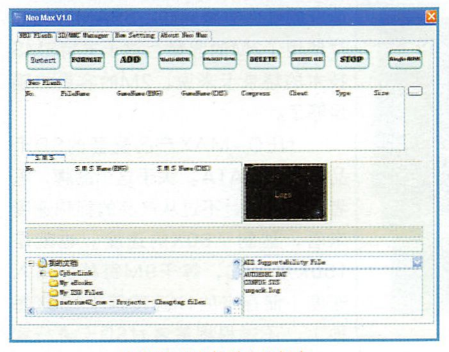


↑NEO—MAX产品外包装。

而这次评测的NEO-MAX产品实际上是MK3的豪华集成版本。这个豪华版本的配件包括一个512Mbit容量的NEOFLASH烧录卡、烧录器、64Mbit+ZIP压缩空间32Mbit容量的MK3、128Mbyte的SD卡、SD卡读卡器、3颗存档电池。把这些豪华版的配件摆出来，可以满满地摆满你的桌子上。这样豪华版给人的感觉就是产品非常的丰富，如果套装的价格能够比单独购买产品的价格低廉就好了。

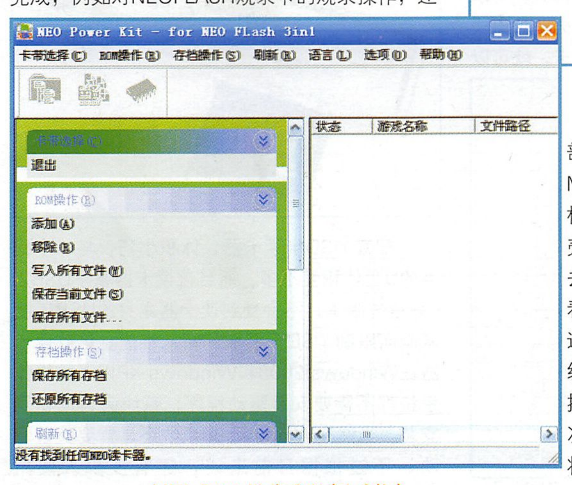
上面NEO-MAX豪华套装产品中，SD卡的容量可以根据自己对容量的需求而选定。笔者这套样品，赠送的是128Mbyte的SD卡。配套赠送的SD卡读卡器属于USB2.0高速版本（在后面的读卡器读取速度测试中，就能够了解到实际的读取和写入性能），所以在拷贝ROM到SD卡的时候，你会感觉到速度提高的重要性。不过还有一点需要补充的问题，目前MK2和MK3都不支持新版本的NDS或者IDS，只能等待MK2和MK3的新内核才能够支持。

二、软件篇



↑NEO-MAX软件1.0版本。

NEO-MAX产品有一个自己专用的软件NEO-MAX。目前的最新版本为1.0，不过这个软件目前的问题非常多，属于不完善的版本。不过这个软件的集成操作环境比较优秀，所有对NEO-MAX产品的操作都能够在NEO-MAX软件中操作完成，例如对NEOFLASH烧录卡的烧录操作，还有对SD卡进行ROM的添加操作等。NEO-MAX软件对NEOFLASH烧录卡进行更新格式化写入菜单后，MK3在开机的时候就会增加一个类似PDA系统的操作界面。可惜的是这个软件目前不完善，通过NEO-MAX软件增加在SD内的游戏ROM，没有办法识别出来，比较遗憾。

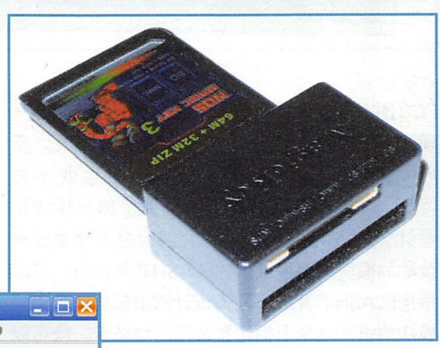


↑NEO Power Kit烧录程序1.2版本。

所以目前真正能够使用的软件还是原来的NEO Power Kit烧录程序1.2版本。可以使用这个烧录程序在NEOFLASH烧录卡内增加MK3的引导程序就能够让MK3工作起来。

目前MK2和MK3的引导程序最新的版本为0.2，可以支持1G的游戏烧录到NEOFLASH烧录卡。（目前MK3暂时还不能够支持从SD卡直接运行NDS游戏）不过，笔者发现0.2版本的引导程序存在不能够识别SANDISK 1Gbyte容量SD卡的问题，而原来的0.1版本却可以正常识别，估计是升级软件后出现的BUG问题。所以后面的测试，笔者将采用1.0和0.2版本的MK3的引导程序来进行测试。

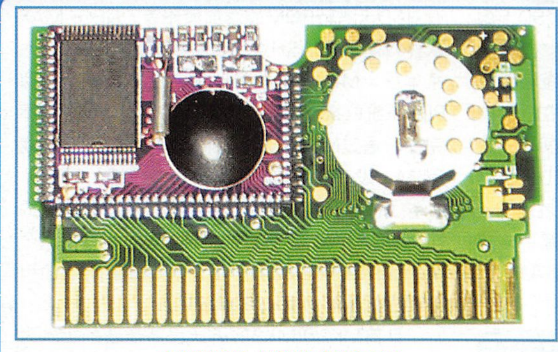
三、硬件篇



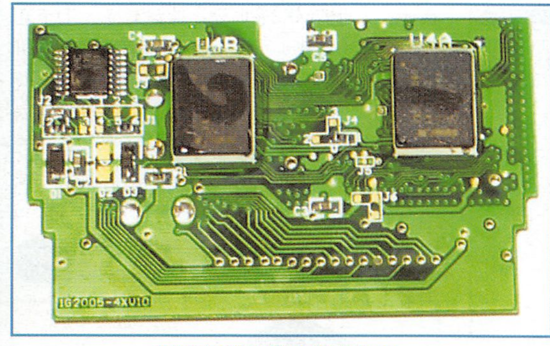
↑NEO-MAX核心技术部分—MK3。

其实NEO-MAX产品最关键的部分就是MK3这个部分，不过由于MK3的安装工艺采用了超声波焊接机来封装，如果强行打开MK3的外壳，那么MK3就不能完好的安装回去了。所以这次硬件部分就不能够看到MK3的真实PCB图片了，比较遗憾。不过，由于这次是产品的初级测试，随后笔者将会通过厂家直接申请MK3的PCB图片，那么在下次软件完善时候的详细测试，笔者将会公布神秘的MK3内部PCB图片。

NEOFLASH 512M烧录卡的



↑NEOFLASH 512M卡带PCB正面。



↑NEOFLASH 512M卡带PCB反面。

PCB图片与XG烧录卡的XG2 2005版本是一模一样,应该就是同一个厂家生产的结果。所以XG能够代理NEOFLASH产品也就不奇怪了。NEOFLASH烧录卡采用了部分模块化设计，ASIC芯片和存档芯片部分是不需要经常改动的模块。而烧录卡的FLASH芯片部分，可以根据FLASH芯片的不同而设计PCB部分。分离式模块的设计烧录卡相比整合型的烧录卡，就可以避免出现FLASH芯片型号短缺的时候,必须重新设计烧录卡PCB以适合新型号FLASH芯片的弊端现象。采用分离式设计，对于厂家的生产来说，优势非常明显。

烧录卡的FLASH芯片部分使用了INTEL品牌的MCP类型的FLASH芯片。但是具体的型号不明，因为该FLASH芯片上面的型号没有注明，只写明了产品编号。这颗芯片采用了BGA封装方式，在芯片的焊接部分，已经涂抹上了保护胶，防止芯片松动造成的硬件故障问题。SRAM存档芯片使用了2M的容量，对于支持SMS技术的烧录卡来说，2M的容量的确足够了。

NEO-MAX产品配套的SD卡品牌是A DATA。关于这个品牌，笔者比较陌生，不过从产品的标称速度来看，达到了60X的速度。也就是150K乘以60，等于9M每秒的写入速度（储存卡的1X速度等于150K每秒）。不过根据笔者对SD卡进行实际速度测试的时候，并不能够达到这样快的速度。不过，在烧录卡使用当中，如果能够在SD卡上面直接运行游戏，那么SD卡的读取性能才是关键注意的问题。



↑ADATA品牌128Mbyte容量的SD卡。

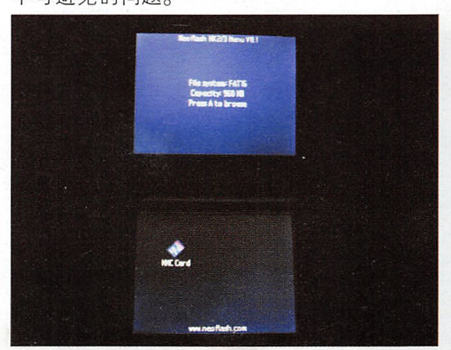


↑SD卡读卡器。

配套的SD卡读卡器，体积小巧，与一个标准的U盘体积差不多。而且该读卡器属于USB2.0高速的版本，不会受到读卡器本身的USB速度限制而限制了SD卡读取、写入性能。这款读卡器在Windows 2000和Windows XP以上的操作系统都不需要安装驱动程序，系统会自动识别安装。当然在Windows98系统还是需要安装驱动，不过根据目前来说，还有多少人使用Windows98系统呢？

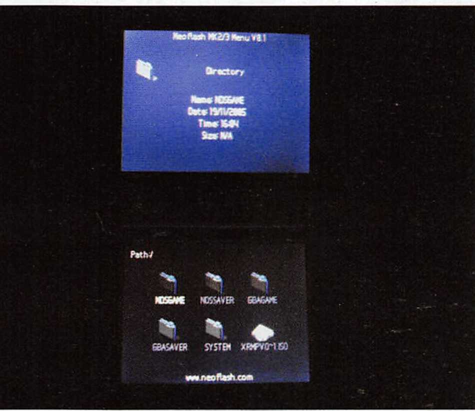
四、烧录测试篇

由于软件的不完善，所以这次只能是初级测试，测试烧录运行的游戏如下，《马里奥赛车》、《应援团》、《Zoo Keeper》、《恶魔城——苍月的十字架》。测试的电脑平台为：P4 3.4G 内存：1Gbyte。操作系统Windows XP MCE2005版本，包含了SP2程序。（编者：你小样的又在这炫耀你的PC吧。）NDS主机配置：银色日版NDS主机。由于原来的NEOFLASH烧录卡对于NDS游戏的支持程度就很优秀，所以这次测试的重点着重于MK3的测试上面。首先需要说明一个问题，目前的MK3并不能够直接在SD卡或者是MMC卡上面直接运行NDS的官方游戏。目前MK3能够支持把SD卡内部的Clean ROM烧录到NEOFLASH烧录卡当中，才能运行NDS游戏，也就是目前MK3仅仅是充当一个SD卡的扩展设备。而笔者相信，更多的玩家是希望MK3能够直接在SD上面运行NDS游戏，这才是最渴望的功能。因为如果可以使用NDS插槽来运行NDS烧录卡，那么NDS游戏和GBA游戏的联动功能就能够正常的使用上了。目前国内众多的烧录卡厂家的NDS烧录卡产品，无一例外的都使用了GBA卡插槽，所以NDS与GBA游戏的联动功能缺失是不可避免的问题。



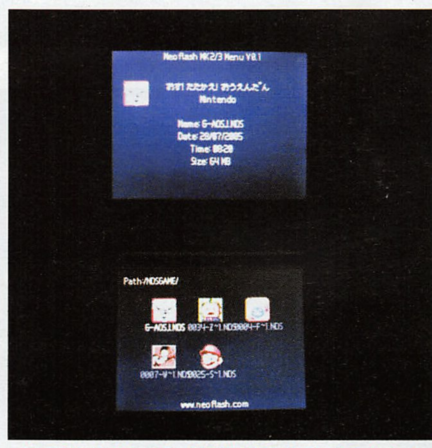
↑MK3引导程序0.1版本能够识别1Gbyte容量的SD卡。

MK3引导程序1.0与0.2的不同在于，0.2版本能够支持《马里奥赛车》的存档格式还有，能够支持1Gbit的游戏烧录，当然你需要拥有1Gbit的NEOFLASH烧录卡。不过在测试0.1版本的引导程序时候发现，只能够对64Mbit容量的NDS游戏进行烧录，如果容量大于64Mbit将会产生死机现象。询问厂家方面，得知这个由于烧录卡硬件ID识别造成的错误判断现象。0.2版本修正了这个问题，不过新的问题又出现了，竟然不能够支持1Gbyte容量的SANDISK SD卡了。MK3的引导程序，能够识别SD卡当中的目录。MK3引导程序可以识别8.3格式的文件名，目前暂时不能够支持长文件名格式。



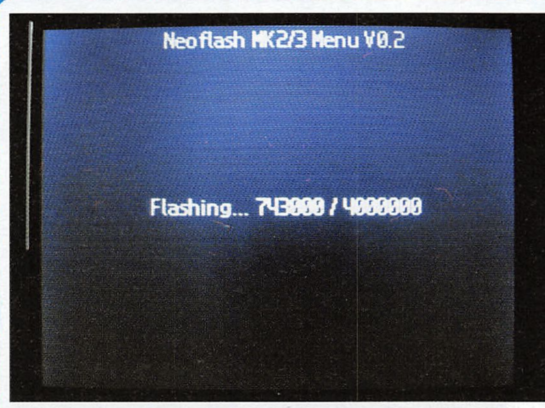
↑MK3引导程序能够识别目录。

而且存放在SD卡的游戏在引导菜单下会自动出现游戏的小图标，而且会自动识别图标，不用手动添加任何数据库。这个识别方式很新颖，可以一目了然知道是什么游戏。在众多的烧录卡当中，这个功能是绝无仅有的。

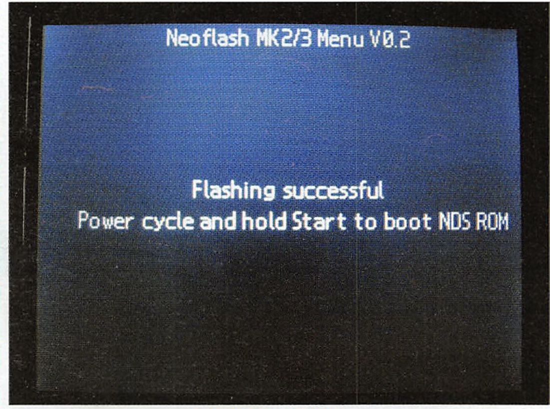


↑MK3程序会自动识别NDS游戏ROM数据并且会自动显示出小图标。

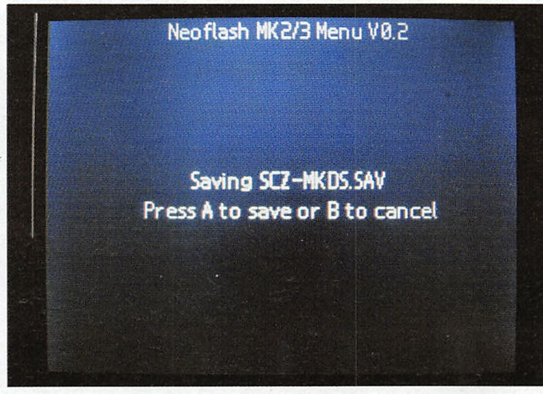
由于0.1版本的引导程序在烧录游戏的过程中会有不能够识别烧录卡的问题，所以在进行烧录测试的时候，采用了0.2版本的MK3引导程序。测试的时候发现，把SD卡的ROM数据向烧录卡内烧录的时间与使用烧录器进行游戏烧录



↑NDS游戏烧录过程。



↑烧录完成后的提示。



↑游戏存档保存提示。

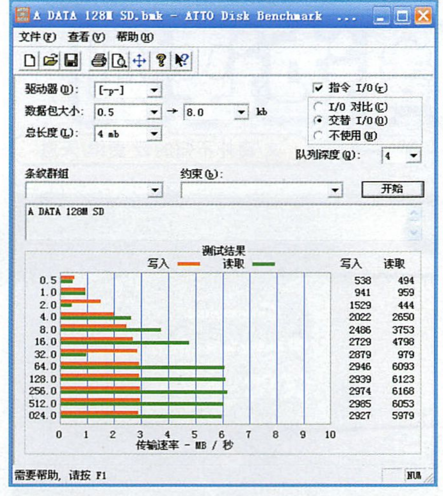
的时间相同，基本上没有什么改变。所以NEOFLASH烧录卡最大的问题——烧录速度缓慢又出现了。

游戏烧录完成之后，NDS的屏幕上会出现先关闭NDS，然后按住开始键开机的提示。如果你在打开NDS主机电源的时候，没有按住开始键，那么就会自动进入MK3的引导菜单而不是游戏中了。MK3的引导菜单还有一个游戏存档保存的功能。如果你进行下一个游戏的烧录，那么MK3的程序会询问是否需要保存当前游戏的存档，而游戏的存档将会直接保存在SD卡内，当你下载再运行这个游戏的时候，MK3程序将会询问是否载入当前存档。这样的人性化设计相当不错，这样可以避免为了测试新游戏，而忘记保存原来游戏存档的尴尬局面。因为对于玩家来说，游戏存档是非常重要的数据。对于上述几个游戏的测试来说，还是基本满意。除了应援团在游戏中存在死机现象以外，其他的游戏都能够正常的运行，并且存档都能够正常的保存。《马里奥赛车》目前可以通过0.2的MK3引导程序使用任何的正版卡引导就能够正常运行了，而不会遇到存档保存错误的提示。在目前0.2版本的程序上面，能够做到这样的效果。已经不错了。

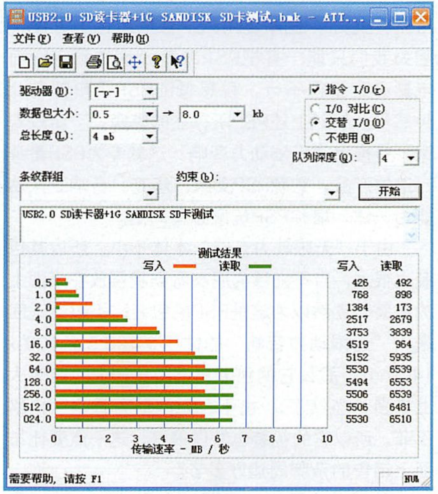
五、配套读卡器、SD卡测试

由于NEO-MAX产品配套了SD卡读卡器和SD卡，所以将对配套的读卡器和SD卡进行数据读取、写入速度的测试。速度测试软件使用专业测试软件ATTO Disk bench32进行。通过测试发现，配套的ADATA品牌的128Mbyte容量的SD卡的最高读取速度达到了每秒6.16M的速度，而写入速度最大能够达到每秒2.85M的速度。这样的成绩跟标称的60X的速度显然有很大的区别，不过实际的性能已经不错了。为了跟其他的产品有个直观的对比了解，笔者也使用了SANDISK品牌的容量为1Gbyte的SD卡也进行了测试。

通过上面的数据可以了解到，SANDISK的写入速度比ADATA品牌的SD卡快很多。达到了每秒最快5.53M的写入速度，而读取速度方面，两者都相差不大。在储存卡领域很少有其他品牌的产品能够超过SANDISK的产品，这也能反映出



↑ADATA SD卡读取、写入速度测试。



↑SANDISK SD卡测试。

SANDISK品牌产品的品质方面的确优秀，所以笔者建议需要购买SD卡的玩家，首选SANDISK品牌，当然在选购的时候，一定要注意分辨是否真品。

对于这个SD卡读卡器速度的判断，从对SD卡的速度测试上面就能够知道。假如这个读卡器的速度是USB1.1的接口，那么最高的读取速度不会超过每秒1.2M。因为USB1.1的最高连接速度是12Mbps换算成为实际传输速度约等于1.2M每秒。从上面的测试数据中，写入和读取都已经超过了1.2M每秒的速度上就能够判定这是一款货真价实的USB2.0高速SD卡读卡器。

六、测试总结

虽然这次对NEO-MAX产品是初级测试，但是笔者对这款产品的发展前景充满信心。因为由于在MK3上面增加了FLASH芯片以及SD接口这些硬件基础，就为将来能够在SD卡上面直接运行NDS游戏提供了前提条件。当然目前MK3的引导程序发展缓慢，不过这也将为MK3产品增加了更多不可预测的新功能。例如NDS正版游戏DUMP的功能，也许就会在将来的MK3引导程序上面看到。

目前的NEO-MAX烧录卡的烧录形式与以前GBA时代的GBALINE产品的概念相同。都是通过把游戏数据拷贝到SD卡或者U盘上面，然后再通过游戏机本身进行烧录操作，这样也就可以让玩家在脱离电脑的环境下也能够烧录新的游戏。不过目前按照国内的烧录市场来看，例如M3或者SC这些同样采用大容量储存卡作为游戏存储载体的烧录卡来说，MK3的烧录操作方式也显示出了弊端。因为每次运行新游戏都需要重新烧录，而这个烧录游戏的时间也很漫长。MK3能够发挥最大功能，就是能够在SD卡上面直接运行NDS游戏的时候。只要解决了在SD卡上面运行NDS游戏的技术瓶颈，那么MK3产品的春天才会到来。

从目前推出NEO-MAX豪华套装的市场策略就能够看出，目前采用MK3+NEOFLASH烧录卡配合烧录NDS游戏方式是无奈之举。因为目前如果单独购买MK3产品是不能够直接运行NDS游戏的，必须使用NEOFLASH烧录卡才能够正常的运行游戏。但是作为玩家来说，额外购买一个NOR形式的NDS烧录卡也会增加额外购买成本，虽然厂家可以通过降低产品的售价来获得市场竞争力，但是必须额外购买NEOFLASH烧录卡也是事实。所以对于关注MK3产品的玩家来说，如果你想事先测试MK3的功能，那可以现在就购买，可以体验到与MK3产品共同进步的乐趣。如果你的主要目的是购买一款比较完善的NDS烧录卡产品，那么你可以再等一段时间，等MK3的引导程序完善了。也就是能够支持SD卡直接运行NDS游戏了，那么再购买MK3产品将是最好的选择。笔者希望能够发挥MK3硬件性能的程序早日到来。目前XG官方还没有公布产品的零售价格，所以关于NEO-MAX产品的价格将在下次NEO-MAX产品详细测试中公布，请各位玩家留意下次的NEO-MAX详细测试文章。

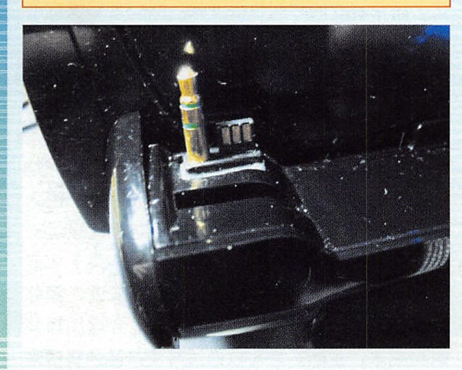
PSP音响周边评测

文/窗外不归的云 责编/天意

PSP 无限动力音响

产品规格

产品名称：无限动力音响
品牌：游戏专家
颜色：黑色
型号：GS-789
扬声器:4
电池:4 x AA (supplied)
Line input:1
耳机输出:2
体积:196.5 x 100 x 140mm
重量:465g
用途：PSP支架、座充、音响



提起“Gamexpert”这个品牌，可能国内许多玩家都不熟悉，但是在欧美这个品牌却是非常出名，这家英国公司以开发电玩周边而出名，近年来也有一些产品开始销往中国，而国内它的中文名字就叫做“游戏专家”。而它出品的许多周边都是由广州佰源电子代理发售，包括下面介绍的两款PSP周边也不例外。“游戏专家”出品的周边范围很广，涵盖主流家用机以及各款掌机，今天就给大家介绍两款“游戏专家”为PSP设计的周边，首先为大家介绍一款名叫“PSP无限动力音响”的实用周边。

PSP虽然外形时尚，功能多样，但是仍然有许多地方不能令玩家满足，比如它自身音响效果太差，而且不像SONY的高端掌上电脑一样附带



座充；此外，在家里用PSP看电影也不方便，因为我们只能一直把PSP拿着，这样看完一部电影必定累得不行，我想每位PSP用户都有此种感受。针对上述PSP所存在的弊病，“游戏专家”特推出“无限动力音响”这款专为PSP量身打造的产品，它融PSP支架、座充、音响三大功能为一体，堪称PSP玩家必备周边。

由于“无限动力音响”本体不小，所以其包装也很大，当不知情的朋友看到我摆放在桌面上的包装时竟然以为这是PSP的包装，不过话说回来，“无限动力音响”的体积是196.5 x 100 x 140mm，那么它的包装自然要比PSP的包装大上许多，当然了，由于“无限动力音响”价格不菲，所以它的包装也做得很好，这一点要比市面上销售的杂牌周边好多了。

从包装中取出“无限动力音响”，可以看得出来它的体积比较大，而且外形比较独特，当然，其支架的功能在第一眼就可以为人所发







现，将PSP放在上面，因为有电源接口和耳机/线控接口的固定，所以PSP放在上面相当稳固，不会像某些简易型塑料支架般容易掉落。总地来说整个音响看上去还是很时尚，特别是将透明面板安置在主体部分后那种梦幻般的感觉，而这也算是它的一大卖点。

实际上该音响的一大卖点就是音响效果，从其外观上就能够发现一些端倪，正面有“Gamexpert”标志的部分是立体声音响，而后面有着“WOOFER”标志的地方则是其低音炮，有了这个设计，我们可以想象用它来配合PSP看电影或者听音乐会多么地享受。

在背面有好几个接口，其中有两个耳机接口，这样一来“无限动力音响”就非常适合情侣使用了，因为两个耳机输出的都是立体声，所以效果与平时直接把耳机插在PSP上一致。考虑到许多PSP玩家也有MP3等播放设备，所以该音响也提供了一个线路输入接口，所以它也可以播放其它音源输出的音乐。而耳机接口和线路输入接口中间是音响的开关，除了开关档之外，还有一个“back light”的档，将开关置于该档后主机上面就会亮起蓝色灯，配合透明面板，在夜晚的效果相当迷幻。而最右边则是电源接口，玩家可以自备输出“DC 5V”的电源，当然也可以直接使用PSP的电源来给“无限动力音响”供电，倘若没有交流电，你也可以用四节AA/ UM–3电池为其供电，电池仓在底部，需要用起子打开。

音响的右边有音量控制键，虽然可以用PSP本体来控制音量，但是“无限动力音响”却有一个非常人性化的设计，PSP每一次重新开机音响的音量就会自动变小，该设计是为了保护玩家的耳朵不被突然发出的音乐所伤害，这一设计在许多MP3播放器上有出现，但是在PSP的周边上出现是非常让人意外的，这也说明了“无限动力音响”非一般劣质周边所能比的。

介绍了这么多，可能有玩家会怪云云还没说到它怎么用。实际上很简单，将PSP放在音响上面，然后将耳机/线控接口以及电源接口分别插进PSP的相应位置，然后将电源接好，打开PSP就可以享受震撼的低音炮效果了。





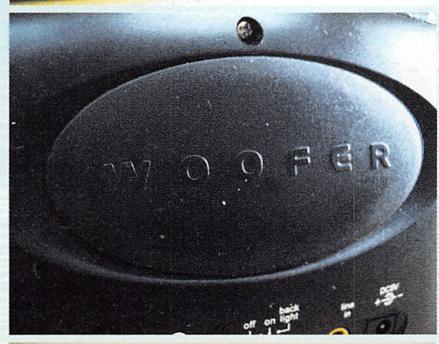
从实际使用上看，该音响低音效果不错，确实是PSP观看电影的最佳搭档，而且由于它的支架功能，放在桌面不需要玩家用手拿住，所以对于玩家来说这也算是一种享受。当然，它也可以用来欣赏音乐，用低音炮来播放MP3一定会得到与以前绝对不同的效果，不过在观看电影/欣赏音乐时不宜将音量开满，否则不是最佳效果，建议看到3/4处。

作为一款高档PSP周边，“无限动力音响”虽然价格不低，但是其自身表现很好，绝对对得起它的价格，所以在此向所有PSP玩家推荐该款产品。

优点：音响效果好、可外接两个耳机、有线路输入功能。

缺点：价格稍高，要200多元。











PSP 魔音盒

产品规格

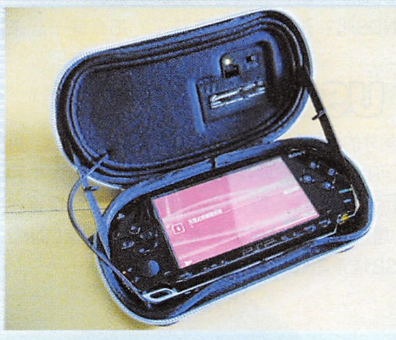
产品名称：PSP魔音盒
品牌：游戏专家
颜色：黑色
型号：GS-788
电池:2 x AAA
体积:180 x 60 x 100mm
重量:200g
用途：PSP保护盒、音响

前面介绍的“无限动力音响”虽然效果出众，但是毕竟体积庞大，不便于携带，而且作为



每个人都要为我们追求的目标而努力，因为我们还年轻。（苏洋）
男，15岁，天津市北辰区桃香园小区66号楼5门201，300400





一个电老虎，用普通的AA电池来供电显然不实际，有没有其它的解决方案能够让玩家不再为PSP音量小的问题而烦恼呢？同样是“游戏专家”出品的“PSP魔音盒”正是我们要的答案。

“PSP魔音盒”是一款融保护盒与音响为一体的PSP周边，与“无限动力音响”不同，它的设计思路就是便携、方便，所以它保护盒的外观可以为用户放置PSP提供良好的环境，而其内置音响的设计则可以为玩家观看电影/欣赏音乐提供最佳效果，可谓一举两得、一物两用。

既然用途之一就是保护盒，那么“PSP魔音盒”的做工就一定要好，而实际上它与市面上的廉价PSP保护盒相比确实有着自己的优势，虽然其外壳并不是皮质，但是也相当厚实，相信PSP放在里面即使被摔几下也不会坏。

将拉链拉开，发现“PSP魔音盒”上面是音响部分，而下面部分则是放置PSP的空间，将PSP放进去，会发现“L”、“R”两个按键有专门的地方露出，这一设计主要是照顾到玩游戏的需要，这样即使不将PSP取出也可以方便地玩游戏，上面部分的右边是电池仓（使用两节AAA电池）、电源指示灯以及开关，将音响打开后指示灯就会亮起来，这时候就可以将左边的耳机接头插到PSP的耳机接口中，马上上面的音响就会响起来，虽然没有“无限动力音响”效果好，但是比PSP原来的声音要大很多，而且也没出现爆音等现象。

该保护盒的设计也比较合理，虽然上面部分虽然比较重，但是不会掉下去，因为它被两根线与下部联系起来，这样看电影时用户只需要专心地看着PSP屏幕就出来了，而喇叭的发声部分设计为正对玩家，所以视听效果很好。但是保护盒稍微有些大，所以不适合直接放到口袋里，不过有一根背带可以供我们使用，将其连到保护盒上后就可以像使用挎包一样将“PSP魔音盒”挎在身上。由于其采用的nxt技术，在合上的时候声音也并不会减小，但是合上后声音没有打开时那么开阔，不过在把它当作便携挎包时这样使用也不错。

优点：便携、美观。

缺点：不可外接电源、音质稍有些单薄。







任天堂Wi-Fi USB联接器与普通无线路由器对比测试

——PLAY PSP or NDS on Wi-Fi

文/C.Y 责编/天意

看了上期笔者介绍的NDS通过无线路由器上网教程后，各位读者是不是对Wi-Fi网络有了初步的了解了。这次好不容易购买到了任天堂官方的Wi-Fi USB联接器，到底官方的和普通的无线路由器在使用上有什么区别呢？性能有什么区别？只能对应NDS吗？是不是迫不及待了？那么就一起来看看笔者对这个新鲜玩意的测试吧。

一、任天堂Wi-Fi USB联接器

USB联接器产品规格

型号	NTR-010
质量	约20克
无线周波数	2.4GHz
推荐通信距离	10~30米
体积	25.0mmx88.8mmx11.0mm
最大消耗电力	2000mW
通信规格	IEEE802.11b/g(DSSS/OFDM)

USB延长线规格	
长	50cm
质量	约24g

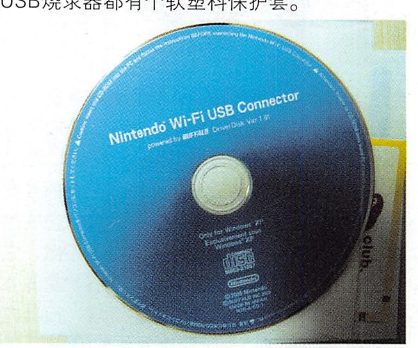
驱动光盘规格	
尺寸	直径12cm
质量	约16g

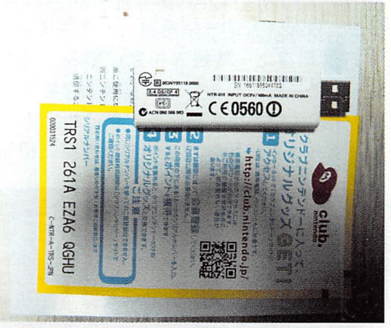
电脑配置要求	
操作系统	视窗XP
CPU	INTEL奔腾800MHz以上
内存	256MB以上
硬盘空间	10MB以上可用
其他	USB1.0/2.0接口必须

从国内某JS那第一时间购得此物，花了不少银子，不过为了测试性能，并指导广大读者们使用，还是值得的，相信此后不久该USB联接器应该会便宜下来的。而今后任天堂肯定会大量推出支持Wi-Fi的游戏，到时候国内国外的玩家都可以自由交流了，现在拥有NDS的国内玩家接入Wi-Fi网络是早晚的事，不管怎么样吧，先看看笔者的评测，这样对将来决定要选择哪个Wi-Fi接入方式都是可以作为参考的。

产品外包装

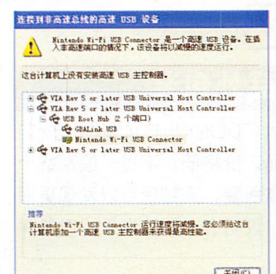
这次评测的Wi-Fi USB联接器包装的比较简单，纸质的外壳内封装了USB联接器，塑料袋里则封装了驱动光盘和产品说明书、质量保证书和任天堂俱乐部的会员证书，而USB水晶延长线被封在另外的小袋内，东西不多但是都是必须的东西。拆开后可以看到USB联接器只有一个本体，大小和普通的USB闪盘一般，USB金属接触部分裸露在外，居然没有任何保护装置，而国内厂家LINK2的USB烧录器都有个软塑料保护套。





安装方法

首先需要确认的是一台已经联入INTERNET国际互联网的电脑，并且电脑安装了WIN XP系统而且安装了SP2补丁。将Wi-Fi USB联接器通过USB延长线联接到电脑的任意USB接口，1.0



或者2.0都没有任何关系。这时系统会提示插入一个不知名的USB，并安装驱动，这时将附送的驱动光盘插入光区，并按提示自动安装驱动，注意选择语言最好选择英语，不然选择其他语言会很不方便的，驱动软件会检测Wi-Fi USB联接器是否联接电脑，如果联接的是其他USB无线网卡是没有用的。（比如联接上TP-LINK的无线网卡，驱动程序将无法进行下去）虽然网上有些朋友说，任天堂的Wi-Fi USB联接器就是布法罗牌的某型号无线网卡的OEM版，但是就算将布法罗的这款网卡联接上后还是无法安装驱动的，据说国内有些黑客制作了个HACK版的任天堂Wi-Fi USB联接器安装程序，可以让布法罗牌的无线网卡顺利安装上任天堂的驱动程序，笔者的朋友并没有实验成功，所以还是购买任天堂的吧。

安装完驱动后就会出现提示USB接口已经安装上了Wi-Fi USB联接器，关闭这个窗口，这



时电脑右下角的任务栏就会出现一个蓝色标志，将鼠标移动到那上面按右键可以看到有三栏，因为之前我们选择的安装语言是英文，所以这里可以看得懂，第一行是运行Wi-Fi USB联接器，第二行是停止运行，第三行是查看版本号。当然我们需要选择第一行运行咯。

接下来就是配置NDS端了，笔者使用的是《马里奥赛车DS》，在这里选择“NINTENDO WFC”进入，如果是首次联接Wi-Fi网络的话，接着选择“NINTENDO WFC SETTINGS”，继续选择“NINTENDO Wi-Fi CONNECTION SETTINGS”，进入后会发现很多选项，其他的都别管，只要选择下面的蓝色条块“CONNECT TO YOUR NINTENDO Wi-Fi USB CONNECTOR”，这时会出现安装Wi-Fi USB联接器的选项，选择OK，然后再双击电脑端的蓝色小标志，这时会显示爱机的名称，和联接时间，用右键点击选择“GRANT PERMISSON TO CONNECT.”这样就算让Wi-Fi USB联接器通过了NDS的接入了。再回到NDS端会发现提示进行联接WFC测试，稍微等半分钟后就出现测试成功的字样。OK，这样配置就算完成了，剩下还用说么？当然是选择“NINTENDO WFC MATCH”直接联入WFC啦。至此，安装就算完成了，怎么样，是不是有种很简单的感觉。



测试

笔者的测试环境是10M ADSL宽带，WIN XP系统，但是并没有通过任天堂那个所谓的Wi-Fi测试认证。为了测试联接的稳定性，笔者特意让联接器连续保持运行状态24小时，摸摸联接器的表面温度只有30℃左右，联结上WFC玩《马车DS》没有出现对手的飞行跳跃等网络延时现象，中途只掉线了一次。

为了测试信号的覆盖广度，笔者用一顿腐败大餐为代价召集了一帮有NDS的狐朋狗友测试。一共五人，在信号显示最强烈的三条的状态下同时接入WFC，没有任何问题，不会互相窜信号，运行了近四小时的游戏，没有出现异常。

You were disconnected from Nintendo WFC.
Press the A Button to return to the menu.
Error Code 91010

二、非官方无线路由器

技术规格

通信规格		天线类型	
802.11g	(54M)	增益	2dBi
802.11b	(11M)	外置可拆卸	

以太网端口		LED
LAN 10/100M	自适应 4	Power
WAN 10/100M	自适应 1	Status
MDI/MDIX		LAN 1~4
复位按键		WAN
恢复出厂值		WLAN

WEP	64位
数据加密	128位　　WPA
信道	1~13
流量控制	CSMA/CA
工作频段	(2.4GHz~2.4835GHz)
自动速率调整	1,2,5.5,6,9,11,12,18,22,24,36,48,54Mbps
接收灵敏度	(错包率PER < 8%)
输出功率	802.11g 802.11b
展频技术	DSSS
数据调制方式	BPSK, QPSK, CCK, OFDM BPSK, QPSK,16-QAM, 64-QAM

安全	尺寸
MAC地址过滤	L (mm) 142
SSID 广播取消	W (mm) 109
802.1x	H (mm) 31

DHCP	湿度
服务器、客户端	无凝结 5% ~ 95%

DDNS, UPnP, NTP
PPPoE, MAC 地址修改及克隆
DMZ主机, 虚拟服务器
家长控制过滤(MAC,IP地址,URL,域名)
VPN(IPSec, PPTP, L2TP) 通透
防火墙
入侵防御 (封锁WAN端Ping的回应)
DoD按需连接, 自动断线
XBox线上游戏

配置和管理	传输距离
登入密码	室内 100米
WEB 界面配置	室外 400米
TFTP 软件升级	EMI 规范
系统状态日志	FCC class B
远程管理	CE

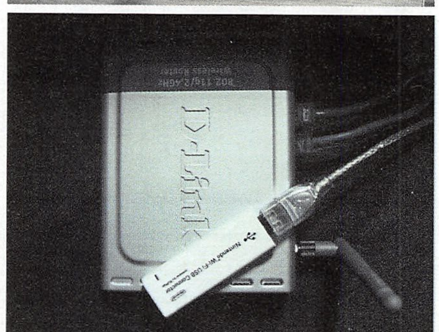
电源	温度
输入 (VAC) 220	操作温度 0℃ ~ 55℃
输出 (VDC) 7.5V/1`.5A	储存温度 -20℃ ~ 65℃

产品外包装

国内网络配件大厂DLINK出产的新品，就同类来说属于低端产品，价格低，不过一般家庭个人用足矣。硬板纸盒包装，拆封后可以发现里面实物的排放很整齐，说明书、驱动光盘、质量保证书都齐全。

由于走的是低端路线，路由器的外壳都是塑料制品，手用劲一捏就软下去了。将网线插入接口比较难拔出。但是完全不影响使用。





安装方法

这里就不用详细介绍了，具体参看46期杂志《Wi-Fi不“伪非”——实战任天堂的对战平台》一文。

测试

由于需要外接电源启动路由器，所以使用的时候得一直将电源接上供电。经过笔者长达一周的时间的连续测试，电源表面温度只有25℃左右，路由器的表面温度只有15℃左右。

NDS联入WFC时有时掉线情况，几率也和官方的Wi-Fi USB联接器没大区别，请朋友来

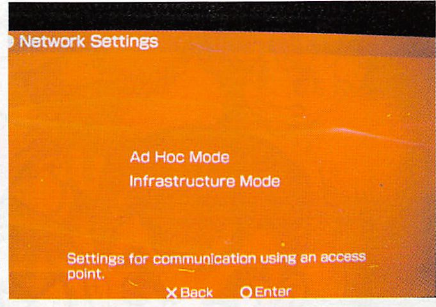
帮忙测试多人接入时也很正常，五人同时接入WFC不会掉线，信号稳定。还可以给无线网络加用户名和密码，使别人不能偷用。

三、PSP无线上网测试

虽然说NDS最近的Wi-Fi很火，不过呢，最早在掌机上实现Wi-Fi的还是PSP，而近日SONY将PSP的固件版本更新到2.60，支持了浏览中文网页等一些比较实用的功能。所以，笔者按奈不住就测试了一把。

首先升级PSP版本到2.60，并把PSP上的Wi-Fi开关打开，这样PSP左下角的那个绿灯就会点亮了。然后在“SETTINGS”中选择“NETWORK SETTINGS”，接着只需要选择“INFRASTRUCTURE MODE”只有只要一直按方向键的右键直到出现提示按○确定为止。之后就可以进行接入测试了，只要之前做的都是对的，就可以正常联上网络了。

接着在“INTERNET BROWSER”中输入你想要去的网站地址就可以浏览网站了，还可以进入“RSS CHANNEL”查看当天共享出来的音乐，打开新的网页需要的时间和接入INTERNET的网络服务商有关。想要播放WMA歌曲的话，还得去“SETTINGS”中将“ENABLE WMA PLAYBACK”在线注册一下。



四、优势对比

对比可以发现无线路由器和任天堂Wi-Fi USB联接器各有一些优势，因为任天堂Wi-Fi USB联接器接入后不需要设置网关等，而路由器需要设置，所以使用路由器接入后，局域网内的其他人将无法看到本地共享而本机也看不到其他任何人，任天堂Wi-Fi USB联接器就没这样的问题。另一方面，无线路由器有着价格方面的优势。如果同时接入了无线路由器和任天堂Wi-Fi USB联接器，NDS会接入哪个上网呢？笔者测试的结果，NDS默认的是接入无线路由器。但是不会和任天堂Wi-Fi USB联接器有任何影响。最后放出任天堂WFC联接错误代码一览表。

无线路由器	任天堂Wi-Fi	USB联接器
支持NDS联入WFC	支持	支持
支持PSP联入WFC	支持	不支持
支持XBOX联入WFC	支持	不支持
外接电源	需要	不需要
接入后是否需要重新设置网关	需要	不需要
联接稳定性	好	好
联接速度	好	好
对大联结人数	20	5
能否加密	可	否
有效通信距离	100/400米	10米
支持无线传输协议	802.11b/g	802.11b/g
防火墙	有	无
PC端系统要求	无特殊要求	WINDOWS XP
市场价格	260元左右	360元左右

错误代码一览表

代码	状况	处理办法
20101~20999	任天堂Wi-Fi联接器未接驳上。	给任天堂官方写回涵信。
23000~23999	游戏服务器正在维护，非常混乱。	请等待官方维护好服务器吧。
50000~50099、51000~51099	未发现任天堂Wi-Fi联接。	检查个人电脑的电源是否开启。可能是其他电波干扰，让任天堂Wi-Fi联接器远离干扰源。
51103、51303	电脑显示任天堂Wi-Fi联接未接驳上。	请查看NDS的通信环境和方法。
52003	无法自动分配IP。	给任天堂官方写回涵信。
52103、52203、52303	INTERNET未接驳。	电脑端的网络无法接入，请检查接入的网络服务商。
20100、60000~99999	通信状态不稳定，通信失败。	如果这个场合频繁发生的话，请检查网络环境，并设定好网络。

如果真的有一天我成为千万富翁，我就要实现掌机迷人人都爱看，掌机天天玩。（谈进德）
男，20岁，广西柳州市乐群路南一巷50号，545004



每个人都喜欢表达，对游戏、人生，对朋友。这里已经包罗各种杂谈各种感受，你的情感细胞在这里可以被包容得更好。

文/NW旅团：怀恋众黄昏 责编/雪人

くにおくん熱血コレクション2

热血少年小昏的热血之旅

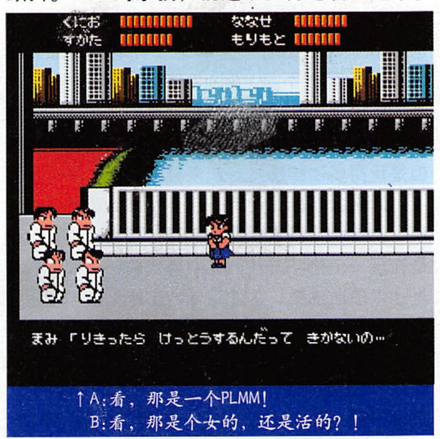
1 知遇

在FC那个游戏贫乏的年代，一个游戏往往能玩很久。那时的我就只有一盘16 IN 1的卡，幸运的是里面每个游戏都是经典，而《热血硬派》也在其中。虽然这款游戏以现在的眼光来看确实有些粗糙，画面、音乐、甚至手感都不尽人意，但是在当时来说，这款游戏玩上去异常火爆，对我们这些热血少年的吸引力相当大：对敌人任意的拳打脚踢，骑在敌人身上一顿猛揍，再来个漂亮的过肩摔，还时不时的捡起木棍什么的挥舞一番，某些场景还能将敌人打下河，甚至有一关还要骑上摩托车与敌人过招较量……总之玩上去相当过瘾，当真令人热血沸腾啊，所以我一下子就迷上了这款游戏。游戏后期是一个巨大的迷宫，要在各个门之间穿梭，如果走错了房间就要重新来过，房间数量之多常常让我这个“良牙”型的路痴找不到北。为了更好地通关，我甚至不惜时间、一个门一个门地尝试画出了到达最终BOSS的最快路径,而最终BOSS也确实恐怖，掏出手枪一下子就会要了你的小命。但是“一图在手，攻关不愁”，有了这张地图大大减少了重复路线的麻烦，节省了不少时间。这张或许有些幼稚的铅笔画出来的地图还在同学中间传阅了相当长的一段时间，好多同学都靠它翻过版，当时班上说起《热血硬派》这个游戏，都会想起我的那张地图，为此我还得意了好长的一段时间，现在回想起来那可能也算得上是我最早写的攻略了吧。游戏的最后，主角国夫君经历千辛万苦从黑社会老大的手里救出了自己的朋友，也算是一个圆满的结局吧。而这款游戏也为以后《热血》系列的辉煌埋下了伏笔，我也通过这款游戏开始认识了《热血》游戏，为以后对系列游戏的痴迷奠定了基础。



沉醉

再次与《热血》的重逢源自那盘传说中的《热血8 IN 1》。那是我的一个同学花了几百元大洋从商店里请回来的，我等庸人一时把他惊为天人。此等优秀的游戏顿时受到了班里一帮游戏爱好者的热烈欢迎，主动要求借卡的人络绎不绝，体验到《热血》魅力的我自然也不甘落后。但是，担心自己卡带被弄坏的他自然不肯轻易将其借出。在我无数唾沫的淹没之下，再加上看在“帮助”他做了3天的义务清洁的份上，他终于决定将卡借我玩一天。接过卡带的那一刻，我的双手竟然有些颤抖。一回到家我，就迫不及待地玩了起来。



↑A：看，那是一个PLMM！
B：看，那是个女的，还是活的？！

八个游戏，个个精彩，虽然以前有玩《热血硬派》的经历，但是与它们相比，《热血硬派》简直就还未够班啊。我深深地被它夸张的风格、令人捧腹的形象、爽快火爆的打斗所吸引，一玩起来就难以放手，真可谓废寝忘食，连老妈叫我吃饭的声音都随风飘过耳边了。直到老妈快冒火了，我才依依不舍地放下了手柄。但吃饭的时候，自己的脑海中还是热血游戏的影子。因为时间不多，所以我每个游戏都只是浅尝辄止，其中给我留下印象最深的就是《热血格斗传说》、《热血篮球》和《热血新纪录》了，特别是《热血篮球》另类的篮球风格让我十分惊喜。再加上篮球类的游戏在FC上本就不多见，所以一向对篮球情有独钟的我一下子就喜欢上了这款游戏。与其说这是一款篮球游戏，不如说这是一款暴力游戏。你的任务不仅仅是投篮得分，还要想尽一切办法用暴力来干扰对手，阻止他们得分，路边的石块、木梯都是你值得信赖的武器。最特别的地方在于一方居然有三个篮筐，也就是说如果投得好的话，一次可以得到10分！而且篮筐还有被砸下来的危险，看着敌人抱着篮筐快速奔跑、想重新安上去的滑稽模样真是把人的肚皮都笑疼了。但是有限的时间不能让我有太多的研究，虽然时不时的能发出一个必杀来，但是总找不到方法，就只能认为是运气好的缘故了。没能将其通关是不小的遗憾，所以在把卡带还给同学的时候我就暗暗地下决心，一定要买到这盘卡！

我的愿望终于在半年后实现了，和大多数的玩家一样，我也是用期末考试第一名的成绩换来的。我以后的几乎一年的时间都是与这盘卡一起度过的，一有时间就研究研究，也逐渐体会到了《热血》不仅打得热闹，实际上也是一款技术含量很高的游戏。而通过研究，后来也还真让我摸出了一些门道来：《热血足球》里每个人发出必杀球的必须带球步数也略有不同，为了计算跑几步才能射出必杀球，可谓是大费一番脑筋，而当自己尽情地射出必杀球直飞对方网窝的时候，心中的满足感油然而生；在《热血新纪录》中之前买的那些道具的作用，对日文一概不通的我硬是将那些道具的名字写（确切的说是画）了下来，看着对手在比赛中被折腾得够呛的样子真是让人开心啊；《热血时代剧》也是一个很值得研究的游戏，特别是隐藏商店的位置，更是花了我不少的时间；而原来对于《热血篮球》的梦想也顺利地实现了，什么必杀球也能轻松地发出来了，通关自然不在话下，有时得分还能上三位数（记得网上高人的最高得分好像是700多，真是追求无止境啊！汗）……而在FC那个单纯的时代，大家都喜欢凑热闹，都喜欢在一起切磋，我们当然也不例外。于是，我们几个游戏玩家周末常聚在一起，玩玩自己最喜欢的游戏，而《热血》系列因为多数都能双打，而且非常火爆，常常成为我们首选的对象。现在回想起来，那时的快乐纯粹而简单，给我留下了不少美好的记忆。可以说我



↑前[illegible]大会，[illegible]力、豪田出局，国夫胜出。

们的童年是幸福的，因为有很多优秀的游戏相伴，而《热血》系列则是其中最让我难以忘怀的。

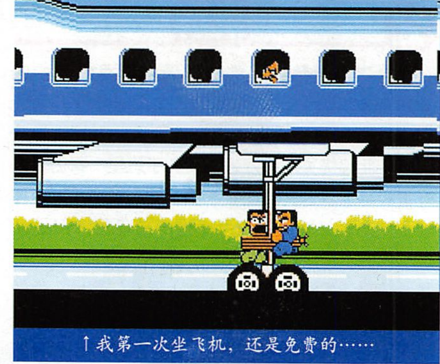
时光飞逝，转眼间几个当初还聚在一起共同感受游戏乐趣的朋友也因为升学的原因而分道扬镳了。进入初中之后，学习压力的加重让我感到了一丝的压力，而电脑游戏和PS、SS等次世代主机的兴起也让大家忘记了FC的存在。《热血》系列的制作厂商Technos也一天天衰败下去，《热血》系列也不再热血，逐渐低靡下去，《热血》在我心中也终究成了美好的回忆……



↑时代剧人间鱼雷BUG出现。

3 重逢

到了初三，由于中考的压力，父母开始对我的游戏时间进行严格的控制，我也逐渐了解到了掌机的好处，再加上当年《口袋妖怪 金/银》的风靡，更坚定了我买掌机的想法。于是春节过后，我终于用自己的压岁钱购入了GBP（不要问我为什么不买GBC，我是穷人啊。哭！）和《口袋银》。《口袋 银》虽是一款很不错的游戏，但是RPG终究会占用我大量的时间，不能像动作游戏那样能随时拿出来爽一把。于是我决定再购入一盘动作游戏，但是究竟购入什么呢，这是一个难题。来到游戏店我在那一大堆的游戏里翻来翻去，终于一幅熟悉的封面映入了我的眼帘：《热血新纪录》！怀着对《热血》系列的美好回忆，我连忙把卡带插进了主机。游戏真是爽啊，除了画面是黑白的以外，其它的几乎跟FC版的一模一样！我激动得热泪盈眶（其实是心痛我的钱……），迫不及待地买下了这盘卡。


↑我第一次坐飞机，还是免费的……

以后的日子不说想必大家也很清楚了，我通过这盘卡又找回了当年热血的感觉，就连赛前可以买道具陷害对手都是一样的。虽然几个比赛项目略有不同（例如GB版中就没有游泳比赛），但是爽快的感觉都是一样的。个人感觉难度最高的就是撑竿跳了，最开始跳不过三栋楼，但是玩得多了则感觉玩起来异常流畅、爽快十足了，后来的目标也由完成比赛发展到尽量多拿金币。游戏中我最喜欢的是柔道，玩起来简直就像是在玩一个格斗游戏，其中各式的必杀摔投技更是让人热血沸腾！这盘简单的游戏卡我一直留在身边，有空就拿出来爽两把，虽然画面是差了一点，但是带给我的乐趣却没有改变。后来我又购入了GB的《热血足球》和《热血进行曲》，沉浸于游戏中的我觉得自己仿佛又回到了FC时代，也勾起了种种美好的回忆。不过颇为遗憾的是，由于身边缺少GB玩家，我一直没有和别人联机切磋过GB上的《热血》游戏，这让我一直耿耿于怀。我GB时代的《热血》生涯，拥有与FC时代同样的热血，同样的爽快，但是却少了份精彩，和朋友同乐的精彩……

4 延续

哲学告诉我们：任何事物都是在发展变化的。正如游戏界的改朝换代一样，我也鸟枪换炮了——GBA在2002年终于走进了我的游戏生活。GBA上各种优秀的游戏让我暂时忘记了《热


↑史上场面最混乱的大乱斗。

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。



↑我第一次坐飞机，还是免费的……

血》的存在，同时开始关注游戏业界的我也知道了《热血》系列的制作厂商Technos最终没能逃脱被兼并的命运，昔日风光不再，自己心中的经典《热血》系列可能也会就此画上句话。但是有时回想起自己的FC生涯时，总少不了《热血》带给自己的感动，对比《热血》系列以前的辉煌与现在的落魄，我感慨不已。

但当我看到《热血物语EX》将在GBA复刻的消息以后，我再也坐不住了，看着厂商新公布的游戏画面，我就决定不管游戏的素质如何，我都一定要在第一时间玩到这款游戏。经过一段苦苦的漫长等待之后，游戏终于发售了。带着期待的心情我在第一时间把游戏烧进了我的烧录卡，经过几个小时的艰苦奋战，我终于把游戏打穿了。放下GBA，细细回味攻关的过程，不得不让我再次感动，心中原本的疑惑也烟消云散了。虽说原厂商Technos被兼并了，这款游戏也是由著名的“恶魔”厂商Atlus制作，但是“热血”的神韵却保留得很好，让玩家一上手就能感受到《热血》系列那独特的风格。虽然是复刻版，但是游戏却得到了很大程度的强化。画面和音效的进步自不多说，而且新增了许多有趣的模式，除了普通的故事模式，还有对战模式、生存模式等，流程中还可以收到众多的NPC角色（为将他们收集完整，还花了我不少时间呢），这些都使得游戏的耐玩度大大提高了。另外，游戏中的角色还追加了大量后续作品中的新技能，双人游戏时还可以使用合体技。同样的爽快，同样的爆笑，怎叫我这个《热血》系列的忠实FAN不感动得热泪盈眶呢？可以说这款游戏是《热血》系列一次完美的涅磐重生，也让我这个FAN过足了瘾。

5 期望

或许是因为《热血物语EX》的优秀，让我满心期待着下一款新作的早日到来，但是一年多过去了，却连《热血》的半个影子都没有看到，让我不免有些失望。托GBA用FC模拟器的福，失望之余的我还能用模拟器感受以前的热血岁月，但是我期望玩到《热血》最新作的心情却没有改变。不久前，《热血》有最新作公布，但是这个结果却让我倍感失望，因为这所谓的最新作仅仅是当年FC上的完全复刻版。（注意：不是与《热血物语EX》一样进行了大幅强化的作品，而是完全照搬FC的复刻版。）失望之余，我不禁想要唾口大骂厂商Atlus的骗钱行为，这些游戏我之前用GBA上的FC模拟器就能完全实现了，还用得着出个复刻版吗？不过，静下心来认真地想想，虽说这仅是FC的完全复刻版，但这不也说明《热血》系列还在继续吗，出完全复刻版不正说明了《热血》系列当年是多么的受欢迎吗？既然《热血》系列没有消亡，还在继续的话，那么就还有可能出现新作，我们就还有可能玩到再次体验到《热血》的魅力。

《热血》的道路还在继续，我们这些坚定的FANS也将义无反顾地走在这条以青春和热血浇灌的大路之上。



冷看iQue



文/哈尔滨 刘辉 责编/雪人

最近上网时，偶然见到一些网友在很猛烈地抨击神游，措辞之激烈，大有炸平神游总部，停止地球转动之势。说老实话，小弟对神游也有一些不满，因为神游公司确实存在着某些问题，比如iDS首发各地价格不等而且价格偏高以及许诺的没有一款新游戏迟迟没有成为现实等等。但是，如果我们平静一下激动的情绪，冷眼看看神游的话，我们会发现我们真的没有必要那么猛烈的抨击神游。

作为任天堂在中国的合作伙伴，神游公司从创建开始就不断地在游戏推广方面发挥着自己的能量。虽然最早发售的神游机被不少玩家称为是“过时产品”、“炒冷饭”，但是这台主机毕竟是神游在中国大陆家用游戏机产业走出的第一步，因此，神游机推出的意义远远不在于其产品本身是否能给玩家带来新鲜刺激的游戏产品。神游的出现，使一些此前对游戏不了解的甚至是有偏见的人们有了直接接触游戏的机会。其中最明显的例子就是在第一届Chinajoy上，虽然神游仅仅是摆了一个简单的宣传台，但是仍然有不少仅仅是为了网络游戏而来的人们在那里驻足观看。作为一个相对神秘的产业，尽快在公众面前树立良好的形象，消除公众心理疑问的最好方法就是向公众开放自己，而此前中国家用游戏机业缺乏的



正是这种与公众面对面的交流。可以说，也许当时的神游还是在婴儿的爬行阶段，与公众的交流还缺乏更高明的技巧，但是至少他们走出了这很关键的一步，因为这一步，中国家用游戏界的历史从此开始了新的篇章。

如果说神游机的发售仅仅是它在中国游戏市场上迈出的一小步的话，那么此后它在掌机市场上的作为可以说是大踏步的前进了。当年GBA和GBASP先后发售时，曾经有很多朋友指责神游此举是在“炒冷饭”，搞“马后炮”，小弟当时也有过这种想法。然而现在看来，神游此举对于一个在国内刚刚起步的公司来说还是很明智的。当时国内掌机市场的情势是：面对NDS即将来袭的情形，GBA系主机从风头上来说已经开始走向下坡，但是从国内掌机玩家的经济承受能力上来说，价格已经基本稳定的GBA系主机无疑是他们的首选。不过当时市场上另一种情况就是：由于感到GBA系主机已经进入了



无暴利可图的状态，国内的大部分商家出售的都是翻新机，这就使得消费者在购买时防不胜防，产生了消费恐惧。其具体表现就是很多玩家手中有钱，但是因为怕买到假货而一直犹豫观望。在这种情况下，神游宣布发售GBA系主机的举动既赚到了玩家手中的钞票，为企业吸引了一定的资金，又比较好地消除了由于市场上假货过多而给消费者带来的这种消费障碍，同时也树立了自己正宗正统的企业形象，打响了自己在国内掌机玩家中的知名度，为今后在国内掌机市场上进行下一步行动（也就是后来的DS销售）打下了良好的基础。



事实证明，当iDS发售时，神游此前在市场上树立的名门正派的形象对其自身的帮助还是很大的。尽管当时首发的价格比较高，引起了一部分玩家的不满，但是正宗行货的牌子还是使得iDS成为了不少玩家的最终选择。虽然比不少玩家预计的发售时间晚了一个季度，但是对于神游来说，“稳妥第一”的方针未尝不是一个好的选择。而在对国内市场的承受能力和基本状况有了比较准确的了解后，神游发售主机的脚步越来越快了。GBM发售不久，神游就推出了iGBM，从与国际掌机（家用机）游戏市场产品推出时间的同步率上来说，这可能是我国目前位置最快的一次行货上市了。

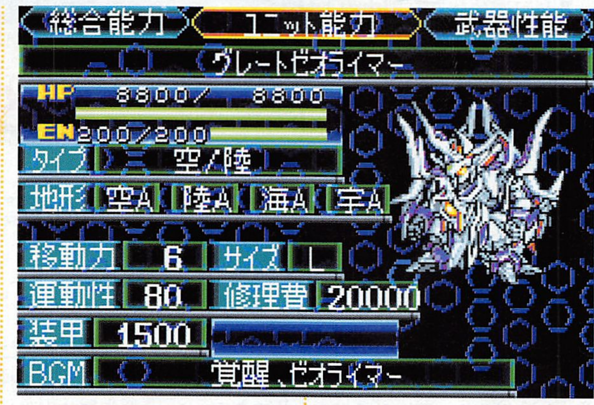


而从蹒跚学步到快速冲刺，神游所用的时间还不到三年，这对于中国掌机游戏产业来说，确实可以用“不可思议”来形容。当然，由于入行的时间还比较短，所以神游的问题暴露的也比较多。个人总结了一下，目前掌机玩家对神游的不满主要集中在主机首发价格过高、发售渠道比较混乱和中文游戏推出速度太慢等几个方面。诚然，出现这些问题神游要负有一定的责任，但是，这些问题的出现也不能完全埋怨神游。说起主机价格，其实这个东西恐怕也不完全是由神游说了算的，毕竟任天堂才是主机的亲生父母，神游的定价不可能不受到任天堂的控制。再加上作为一个企业来说，抓住机会赚钱似乎是天经地义的，所以在价格方面我们不必过于谴责神游。目前国内游戏销售市场极端不完善，至于行货的销售渠道可以说基本上是没有，从零开始的神游在摸着石头过河的过程中出现这样那样的问题是在所难免的。要想彻底解决这个问题，只有依赖整个游戏市场的完善，单靠神游自己的话，恐怕我们这一代人的有生之年是难以如愿了。至于中文游戏推出慢这个问题，说穿了其实是个体制问题，在这方面神游就更加无能为力了。由此可见，神游身上的问题并不是完全是神游自身的问题，过分的苛责神游确实有些过分了。

综上所述，尽管还有一些玩家还在以神游存在着种种不足为由攻击它，但是我们应该看到，对于中国掌机市场来说，神游的正面意义远远超过了它目前自身存在的不足。对于神游在运营过程中出现的问题，我们当然要给予批评，但是这种批评应该是一种理性的意见，而不是毫无意义的谩骂。最后，小弟真诚地希望神游在中国能够一路走好，希望有更多像神游一样的公司能够出现在掌机乃至家用机领域中，使中国的家用机游戏产业早日走上正轨。







Q 希望知道《牧场物语·矿物场的伙伴们》一定要与妻子结婚50年才可以得到山上的别墅吗？（长春 张兵）

没错，一定要结婚满50年才可以，不过通过金手指和修改ROM也可以一夜造成别墅。

Q 《机战OG2》中如何进入2周目？为什么我玩2周目时没有出现难度选择？请各位帮个忙吧！（江苏 钟杰）

通关一次即可进入2周目。2周目会出现一个EX难度选择，3周目会出现SP难度。

Q 我玩《赛尔达宿小帽》卡住了，在火山上，怎么拿到绿色的水？（江苏 陈相）

进火山后的第2个场景，用炸弹炸开两个木桩间的墙壁，再进洞用瓶子拿到绿色的水。

Q 《机器人大战J》中“逆天大志雷马”的入手法是除强制出击外一律不派“天之志马”出阵，且八卦众全员及幽罗帝都由”天之雷马“击破，36话结束入手！（摘自掌机迷2005/17 VOL43第112页）本人已通关四回，隐藏机体大部分都打出，唯独“大志雷马”没有入手，且发现游戏中只有八封中七卦（水、火、雷、坨、山、月、天），唯独没有风嘛！且36话结束有一分支，是否分支与入手有关？（浙江 申晓彬）

1.除了天之志雷马（天のゼオライマー）强制出击的场合下，不许派它上战场！

2.分歧路线要全部跟着志雷马走。

3.所有八卦机器人都要由志雷马来破坏（不可使用援护攻击）。注意，这里指的破坏是彻底在剧情上了结敌人，所以那些会撤退的可以不用特意击破。

4.让志雷马击破第32话“怨念之终焉”中敌BOSS幽罗帝的グレートゼオライマー。

5.完成以上条件后，游戏系统会通过你的经历来决定是否取得。在36话开始前与正人和美久一起归队。

风之八卦是八卦中最早被消灭的家伙。

Q 《口袋》金、银版中，水、火、雷、草四种石头在哪里得到？（河南 拜琛）

需要完成支线剧情才行，完成电场的零件丢失任务后和某房间的老太太对话，她说要看什么妖怪就带正确的妖怪给她，就会给你石头了。

Q 请问在《新我们的太阳》中，哪里可以存档，如何存？为什么打死伯爵去净化，用太阳枪打了净化台，在正下方按A键后，净化台都会弹起，而无法进行净化，御夫子大人也会说一句话，为什么？（北京 张奔）

随时可以按START存档。打死伯爵后需要将其棺材拖到迷宫的入口处使用太阳净化。

Q 《口袋水晶》怎么收凤王，有超梦吗？有怎么收？（北京 郑弼臣）

金鸟凤王是通过金银版才能传输过来的，超梦可以通过红绿黄版的《口袋》传输过来。

Q 如果在国内也能使用NDS的WI——FI无线联机，与全世界玩家玩马里奥赛车那该多好！（顾峥 江苏省常熟市）

可以的，买USB的WIFI适配器，插在接入宽带的电脑上即可。

Q 《白夜》黑之书怎么拿？有什么隐藏要素？有???房间干吗用？请各位达人指点？（呼市 润田驹）

在骸骨魔窟打BOSS之前的那个记录点上方有一格空出来的，冲上去就有了。隐藏要素是：1、打败DRACULA后就有SOUND模式，还可以选择另外两个角色…… 2、破关后名字

人生像一幅美丽的画，只有掌机在身边才能完美。（胡文）
男，15岁，上海市杨浦区河间路170弄27号，200090

输入为MAXIM即可使用马克西莫！3、爆机后开始新游戏若输入HARDGAME做名字,会听到DRACULA变身时的台词“我がの力をみよう”，游戏变难。

《晓月》中怎么进天花板上的门，我有钥匙了？(上海 王世军)

尝试用蝙蝠形态。或者用大跳打碎天花板。

NDS牧场物语中，要娶女神的条件是什么？(贵州 陈学龙)

因为游戏的BUG，女神和巫女都是无法娶到的。

《绿宝石》中穿墙金手指是多少？我用了坐船金手指，但无论怎么也下不了船？为什么我一通关后，就会记录消失？(广东 李展兴)

穿墙金手指：80937B15 015E46E3 78DA95DF 44018CB4。取消金手指。上船后取消金手指试试，或者上船后存档，然后用干净的没用金手指的ROM游戏读档过去后再把存档导回来。

《恶魔城·晓月》里，听说可以把地图打开到100%以上，是真的吗？地图上除了最上面的一个房间外，我都走到了，那个房间怎么上去呢？(天津 苏勇铖)

要用BUG出城。请参看前几期的晓月出城研究。

《SD高达G世纪》通关后第二个隐藏关怎么样进入啊？我全部地图都打过了也没有，还有《全金属狂潮》在哪里有得看啊？(广东 肖润)

EX1：3rdセッション［战场は荒野］中，アムロ与ククルス交战后再交信。

EX2：6thセッション［哀战士］中，先击破ハモン再击破ラル。

EX3：9thセッション 第2部分［宇宙驱ける流星］中，4回合过版。

EX4：11thセッション［战うべきもの］中，ユウ到达指定地点。

EX5：12thセション［螺旋の邂逅］中，4回合内将敌人打至5机以下。

“拾荒”特性都可以拾到什么道具?(山东 史德涛)

可以拾到的道具太多，无法一一列出，请翻阅以前的杂志。原则是每10级可以拾到的东西都不一样，得到各种道具都有一定的概率。在战斗金字塔内拾到的道具也有所不同。

经常使用SL大法会不会对主机造成伤害？据说SP电池价格很低，放在NDS上用会不会对主机造成不良影响？听说用NDS玩D盘，会造成烧机，怎样分辨D盘的质量呢？(新疆 安东)

一般来说不会伤害主机。SP的电池接口与NDS电池接口不同，不能直接使用，要强行使用的话必须将电池上的两个小触点削去，所以不推荐在NDS上用SP电池。NDS目前没有D版，有的话也是GBA烧录卡改的，使用中就跟普通烧录卡一样，不存在烧机的现象。

《绿宝石》中，如何能让火焰鸡水怪王遗传喷火喷水？个体值的计算公式是什么？(江苏 浦韬)

个体值和另外两个值（种族值、努力值）决定了精灵的最终能力值。

没有计算个体值的公式，但是可以根据能力值公式来推出。

HP=［（种族值*2）+个体值+(努力值/4)］*Lv/100+10+Lv HP以外的能力=｛［（种族值*2）+个体值+（努力值/4）］*Lv/100+5｝*性格修正。刚抓来的精灵努力值是0，所以知道了种族值（有资料）、性格和能力值就能知道个体值了。

1、《恶魔城·晓月》中混沌是什么？怎样才可以进入？2、还有36、91、102、103、106、111、112号怪物在哪里？3、怎样可以达到GOOD EUDING？4、PS2年



底真的会降到100美元以下吗？5、忘却庭院中有一个房间冒着黑烟一样的东西，一碰到就会被弹飞，那是什么房间？6、在GAME START标题下面那个是什么？7、照片中的这个魂是什么？8、《恶魔城·晓月》有什么隐藏要素？我见过有人居然可以用尤利乌斯，那是怎么回事？(杭州 某读者)

1、混沌是德拉古拉伯爵力量的来源，也是一切黑暗的根源。装备火恶魔的魂，莉莉丝的魂，变成蝙蝠的魂打完最终BOSS来到忘却庭院的冒黑烟的房间就可进入了。2、36号是幻蛇，一只绿色像蛇的怪物，某个没有任何东西的房间进去后一定几率碰到它。91号是阿拉斯托，混沌中出现的一个隐身的剑。102号是铁傀儡，混沌中出现。103号恶魔领主，同样是混沌中出现。106号是影之骑士，混沌出现。111号是尤利乌斯，112是通常剧情的最终BOSS。3、达成1的条件。4、对于市场预测不属于问答栏目。5、那就是混沌的入口。6、通关后进入会有音乐模式，BOSS RUSH等新模式。7、是飞鱼的魂，不可侵洞窟中一闪而过的怪物，肉眼看不到，必须使用兔子的魂使时间停止。8、二周三周时有隐藏的道具可以入手，还可以出城，二周输入名字JULIUS可以使用尤利乌斯。

Q 你好！最近我在玩《马里奥64DS》时遇到了一个小麻烦，那就是我在哪里都找不到瓦里奥的壁画（我已经获得了30颗星和救出了路易），《PG》VOL25，我都快翻破了就是没有找到得到瓦里奥的详细方法，希望大爷您能够帮我解答这个问题，并登在《PG》上。(武汉 郑伟)

收集到30颗星星后打开2楼中间的门。用路易吃花就能进入玻璃内的瓦里奥壁画干掉boss。

Q 1、请问口袋怪兽·叶绿在金手指中的必须码（即X—CODE码，我的是24位数字的）是什么？2、请问口袋·叶绿和口袋·红宝石调怪兽的密码是什么？（请以神兽为例），密码有没有规律？(上海 傅凯华)

1、F91E1A51 2CD64D41 1A500796。

2、020288dB：01

020288d4：xx PM等级

0203b953：xx 出现位置（133道路则写上30）

020288d1：xx PM编号（编号385的怪物则写00FA）

020288d0：xx PM编号（编号385的诖误则写00FA）没有规律。

Q 近期我想买DS，但不知NDS，1150元连卡是否划算？IDS何时会出新色？现在DS的包包大概是什么价位？(上海 周攀)

不知道你所说的卡是什么卡？是NDS卡还是烧录卡？是全新套装还是二手货？如果是全新NDS+NDS正版卡的话就比较划算。至于IDS出新颜色的时间则要看神游公司的计划了，这个不是我们所能预知的，但是最近任天堂发售了一款金色NDS，你可以关注一下。NDS包包分原装组装价格不同，不推荐购买原装包，如果是买组装包的话二三十元就可以解决。

Q 我的GBA罢工了，开机之后，开机画面过后，就进入了白屏，不能正常进入游戏名单，这是怎么了？(内蒙古 李伟)

卡带与主机的插槽接触不好，试着用毛刷清洗金手指。

Q 我想问是不是用纪念型的邮票被抽中的几率大？(南京 马超)

天意：其实在回涵卡贴张美元中奖率更大。哈哈！

Q 我的PSP是1.50版，但上一期光盘里的GB模拟器却用不起来，能具体说说使用方法吗？GTA的ISO大概有多大？买UMD盘能玩吗？希望回答，十分感谢！(浙江 周志吉)

不知道你将它转成1.5版PSP使用的格式没有，如果没有的话，推荐你到www.yyjoy.com



在“光棍节”发售的《PG》真厚道，封面大大地安慰了我们。（史德涛）
男，16岁，山东省即墨市庄头新村西区372号，266200

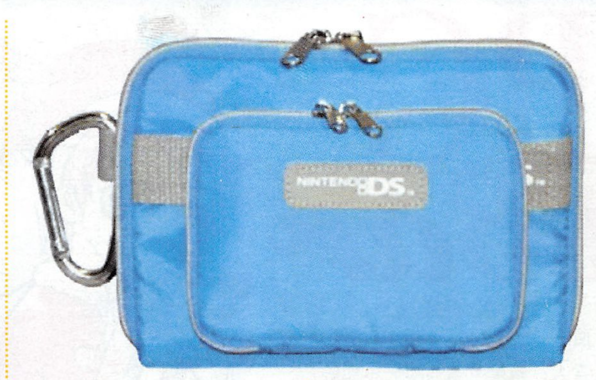
下载一款名叫PSPBREW的软件，它可以直接帮你转成1.5版的格式，还可以直接传输到记忆棒里。也有可能你没将文件复制到GAME文件夹下。GTA要2G的记忆棒才能玩，买UMD自然可以玩，因为它本来就是UMD DUMP出来的。

我按照本期《放下MP4 立令AVI》中所介绍的PSP MEDIA PLAYER的使用方法去做了，我的机器是1.50版的，我在PSP中的GAME文件夹下放了PSP ME~1%和PSP MEDIA PLAYER两个文件，（完全按照书中所说的那样）之后PSP中的MEMORY STICK也能识别（有程序图标），当我点○键进入后，先是像进入游戏那样先白屏，之后黑屏，然后系统退出有代码表示错误，无法运行，请问这里怎么回事？（北京 梁欢）

可能有如下几种情况：1、两个程序的文件夹你改过名称了。2、没有将两个文件夹放到GAME目录下，注意不要建立子目录。3、需要在PSP根目录下先建立VIDEO的目录放入视频，而你没有做到这一点。请反复检查一下少做了以上哪一种工作吧。

听说记忆棒可以调金手指，那么VBA模拟器的代码适用吗？如果不能该怎么调？（上海 彭逸敏）

确实SC的GBA版烧录卡可以使用CF卡烧录GBA游戏，也可以随时调用金手指随时关闭金手指，VBA模拟器上使用的金手指是可以对应的，但是不对应压缩码和CB码。压缩码应该写成完整的形式，CB码也应该转换成标准的金手指代码。



本期的NEO—MX的新闻让吾又燃起了对NDS的希望，用一小容量的SD卡即可达到NDS所用的超大容量内存……狂汗，太令人期待了。（郑州 贾威）

是的，NEO-MX套装里的MK3可以直接玩SD卡里的ROM而不用读取，最近的MENU已经可以很完美的工作，而且NEO-MAX有一个特性是可以支持CLEAN ROM，也就是不用转换就可以玩。

GBA有没有非常好的前光灯安装在机子里？如果有它售价是多少钱？（陕西 田昕）

GBA前光灯种类太多了，品牌也相当杂乱，不过推荐你购买北通或者酷豹系列的产品，这两家都是国内的质量比较保证的厂家。售价大概是30元内。

GBA电影卡目前的市场价格是多少？GBA烧录卡512M多少价格合理？（江苏 吴元龙）

你问的是电影卡二代还是三代？二代现在市面上已经很少有销售，如果是三代的话大概要480元左右。像GBALINK/EZFLASH/EWIN等品牌的512M产品售价大概在500元左右。

你们好！我最近购买了一台水货的SP，当天它的nintendo就掉了，后面的接线口有插过的痕迹，不过我看过很多水货，都这样的，后面的壳盖有很大一条缝隙，合的不严密，和接线口离得很开，开合关节转轴处的颜色也不一样，盖回来的时候没严，不知道这是不是翻新机？如何鉴别？（叶扬清）

如果是正品NDS的话像这些情况都不会出现，我估计你买到的就是翻新机，实际上NDS翻新机鉴别很简单，就是你上面提到的这些问题，如果不会识别翻新机，那么我推荐你买行货IDS。

我的名叫SUPER WRITER的烧录卡，DS能不能兼容？我们这儿没有像EZ的高端烧录卡，如果买了DS，以后玩游戏怎么办？（四川 邱邦强）

Super Writer属于火线的仿冒产品，可以用NDSPATCH来玩NDS游戏，当然兼容性稍微差了点。你买了NDS也可以用这个卡的单卡模式来玩NDS游戏，如果当地购买烧录卡不方便，可以到网上购买，许多烧录卡都开展了官方邮购活动。

责编/天意

冬天啊，雪人应该很喜欢吧，不过却是玩家最讨厌的时期，因为冬天是游戏旺季。（许非子）
男，15岁，陕西省宝鸡市烽火中学高一(2)班，721000

PG Bar

PG祈愿板

风林：PS3早点发售。
雪人：希望圣诞节那天不加班，还要有美女从天而降。
暗凌：家人、朋友和自己明年顺顺利利。
天意：友谊天长地久，希望两年之后她还能保持今天这份感触。
翔武：最好明年能买PS2。
岚枫：妈妈的病可以早日康复。



【主持人：暗凌、岚枫】

枫：在读者拿到本期杂志时，圣诞节也即将来到。本来只是一个西方的传统节日也不知道从什么时候开始盛行于中国。小枫实在是懒得追述这些历史，只希望大家都能在平安夜那一天玩得开心吧。北京的冬天虽然不是很冷，但是风却刮得我好难受，在老家东北的时候也不见得会冬天不愿意出门，可是自从北京大幅降温以后我就天天企盼着啥时候气温能回升……我最大的失误就是小看了北京的冬天，家里过冬的衣服一件都没拿过来5555555……大家可别学我啊，记得出门多穿几件衣服，小心着凉……至于生活在海南岛附近的朋友你们可以无视我的前面的话……

山东莱阳 徐金江

我是一名来自农村的孩子，拥有一台游戏机更是梦寐以求的。GBA、GBASP、PSP、NDS、GBM…一切都是那么的熟悉，那么的亲切，却又那么的遥不可及。对于我来讲，除了要交的类似天文数字的学费外，还要每月回家带生活费，实在是没什么富余了！好在贵刊还比较实惠，所以也经常买来在学习之余解一解闷。班里也有城市的孩子，偶尔会借他们的来玩一下，但毕竟要付出代价。最近一次玩的时候就帮他洗了两件衣服呢！虽然快乐是暂时的，但安慰却是巨大的，后来有一次班里的人出售二手GBA，才150元。当时真想买下来，可150元却是我一个月的菜金，所以我也不得不把这个遗憾带进梦里！

枫：追求快乐是每个人的权力，尤其是在喜欢幻想的年岁里，总是会把许多美好、向往的东西作为自己的梦想。也许真的是如徐读者所讲，“是那样的遥不可及，但却并非没有希望。”能够用我们的杂志来填补你的渴望对于我们每个编者来说都是莫大的自豪。很能理解徐读者心中的苦闷，但一定要相信自己，相信周围的亲人朋友，不要被眼前的困难所吓倒。“雨后的彩虹”一定会出现在你今后的人生道路上的，到那个时候就会发觉，这样酸涩的回忆才是最值得珍惜的。



这张可爱的小图是小枫无意中发现的，应该是从被打开的信封中不小心掉落出来的。作者应该就是右下方署名的moo吧……

湖北赤壁 宋读者 现在的《PG》，除了介绍几个新游戏和一些关系不大的GBA新闻外，就没什么了，以至现在我们这里许多买《PG》的人都渐渐没有去买了，他们都说没多大用处，这也可能是我们这的人都是玩GBA系列的掌机的原因吧。

枫：一本游戏杂志所要面对的读者群体是巨大的，我们要让所有的读者都能在杂志中找到他们想要的东西。中国的次世代掌机还不普及，这个我们当然也知道，从本期开始我们将增加对新老GB/GBA游戏的回顾，希望宋读者及你的朋友能够满意吧。

浙江嘉兴 张洲 不要让我们等待，不要让我们失望，不要让我们流泪。

让天下的玩家相伴《掌机迷》一起去看"明天"的太阳！

枫："明天"在每个人心里不同的定义，但却都有着相似的意义，那就是象征着希望和光明。非常感谢张读者在来信的最后给杂志的鼓励，我们会用最好的杂志来回报读者的关怀。关于张读者在信中所提到的若干建议，在这里小枫就不一一解释了，请大家看新的一年中我们的表现吧，一定不会让你失望的，我保证！

求求你们救救小弟吧！

一日我不慎将室友之爱机PSP从阳台跌落，机器当场报废。对方不要钱，只能赔机器了。希望可以借编辑部之力，向全国玩家求助，希望哪位热心读者卖我一台1.5版豪华版的PSP，要求无亮点、□键OK、无飞盘问题、价格在1400~1500RMB之间……

（上海市浦东新区沈家弄路650号04121班 朱滨 200135）

枫：呃……首先要同情一下朱读者的遭遇，可是怎么能那么不小心呢……竟然把PSP从阳台上扔下去了……哇……好心疼啊，还不如送我……哈哈，玩笑啦。既然是弄坏了别人的东西自然要赔给对方了，无论是钱还是东西。俗话说的好嘛，"欠债还钱，杀人偿命……"（朱读者：你是不是故意气我啊……我什么时候杀人了！）可能朱读者现在的心情很失落，攒了很久的钱自己都没舍得买PSP，现在买了PSP却还要赔给别人。但是小枫这里还是非常支持朱读者的做法，毕竟对于一个人来说诚信是多么的难能可贵啊！但还是要提醒一下其他的读者大人们，玩掌机之前要做好充分保护措施哦"注意手滑，小心摔机！"

云南昆明 佘繁 这次写信不能说是为了抽奖，因为我寄的几张回函卡都是过期的了，其中44期回函卡不知道掉哪里去了，只好把44期的44页的一角剪下，当作回函了吧……

枫：打开信封后，竟然从里面掉出一片被剪掉的页角。以为此读者是模仿古代人"割发代头"，剪下来书的一部分就是想要跟杂志彻底断绝关系。害得小枫伤心欲绝了好几秒，以为又要失去一位可爱的读者，于是打开信纸看信，准备"挨批"。结果就看到了上面这段话……一时竟然不知道说什么好。我们的读者真的是好可爱啊，佘读者作为一名解放军战士，作为保护我们祖国的卫士，原来也有如此调皮的一面啊。在这里要感谢佘读者对杂志的支持和建议，关于您的GBA烧录卡的问题，我还特意询问了一下硬件方面的专业——天意，在这里替他回答一下：（天意：让我也在PG BAR上露次脸吧，这问题本来就是该我回答的……小枫：踢飞！！）

GBA时代的烧录卡绝大部分可以通过软件来实现看电影、看小说等多媒体功能，价格上的差距也不是很大，这里小枫推荐你购买EZ2。M3卡目前分CF卡和SD卡两个版本，其中CF卡的参考价格为450元，而SD卡的为470元。CF卡则需要另行购买，具体价格差异很大，建议您去数码店去询问一下。希望小枫的回答您还能满意！



←佘读者为证明自己已经购买杂志的"证据"虽然让小编十分信服，可是建议大家以后还是不要随便剪切书页，一是不好看，二也是希望大家能够珍惜小编们的辛苦劳动。

三栖人论坛
小外打机

那一刻，我差点哭了。

老爸答应我，如果考上了大学，他就给我买SP。虽然我考上了，但是那时我爷爷病了，正是缺钱的时候，而我爸爸还是遵守诺言给了我钱。当时的心情已经无法用语言来表达了，当我拿到了用我爸妈的血汗钱换来的小神游SP时，泪水已经在眼眶里打转了。

枫：可怜天下父母心，我相信全世界99.9%以上的父母都是希望自己的孩子可以快乐健康的。父母是爱我们的，也许他们有自己的方式，也许还是儿时的我们并不理解。但一定不要辜负他们的爱，要知道，这个世界上唯一可以爱我们却不要任何回报的，只有父母！

说到这里，小枫也想到了自己的母亲，我离开家以后母亲就病了，还做了手术。作为儿子的我却没办法留在她的身边亲自照料她，仔细想想在家的时候偶尔还会惹她生气。现在真的好自责。前几天发了工资我将其中的一半偷偷地寄给了妈妈，我知道如果我告诉她的话她一定不会要的。她知道了以后很开心，让我最难忘的一句话，就是她在电话里说的，“还是自己的儿子好啊，终于知道心疼妈妈了。”每个母亲都在企盼着自己的孩子会有懂事的那一天，我们可爱的读者朋友们，你已经懂事了吗?

这段素材是我摘自论坛的，其实这里小枫想要告诉大家的是，小编们也是经常去逛论坛的，但是碍于我们平时的工作真的是太忙了，很多时候都没有时间去论坛亲自回贴与读者进行交流。但是我们一定会看到的，如果有读者觉得写信不方便的话就在论坛参与我们的PG BAR栏目，只要内容合适我一定不会放过的！

辽宁大连
王新

现在的掌机都强大到这个地步，真不知道新一代掌机会是什么样子。

暗凌:很多朋友都想过未来的掌机是什么样子吧，比如综合了PSP华丽的画面、NDS有趣的机能和GBA实惠的价格三大优点，最好还能有大容量电池保证续航时间。而暗凌想象当中的掌机是非常简约的，没有过多的按键，却能带来无穷的乐趣。



辽宁大连沙河口区48中学美学社团动漫部的社长蚊子不吸血代表社团寄来的画稿和信：

上次的投稿就这样石沉大海了，带着我们社团一颗颗破碎的心灵……不过没关系，鸟山明的前50次投稿不都是被退回了么？这次我们学校动漫社团可是日夜赶工（正值期中考试啊）终于又赶出了一些稿子，我们真的很尽力了，作为社长我很感动啊！请众编们一定一定要多看几眼，就会发现我的用心！

暗凌:其实并不是石沉大海了，而是发生了奇怪的状况，蚊子两次寄来的画稿我是在同一时间收到的。作为动漫社团，你们的功力确实很强哦，隔壁的MM编辑正在施展各种方法想要让暗凌把这些画送给她，努力反抗中……说起来，前几天看到的某张回函卡上还写着：“我要看蚊子不吸血的画！”意外，是FANS还是社团成员呢?






希望我们的PG BAR能带给大家平淡的温馨，就像春天的一壶香茶，夏天的一勺冰淇淋，秋天的一碟点心，冬天的一杯热咖啡，有空的时候，来PG BAR坐坐吧！

江西南昌 勒晔

不知道你们那边发过地震没,如果发地震的话记得躲到桌子底下去哦!

暗凌:北京受环太平洋火山地震带的影响比较小，从暗凌到北京上大学到现在，一直没有遇到过地震这种事情。不过高中的时候遇到过哟，上课的时候靠墙坐的同学能感觉到墙壁的震动，于是跟老师说好像在地震，老师镇定自若地继续讲课……估计是预测到那种程度的地震不会造成灾害性后果吧，他的判断果然是对的，只苦了在化学实验室做实验的学生们，据说实验室里的玻璃器械叮当作响，于是他们纷纷逃窜了出来……

忠实读者 刘悦

有GB的时候,我很高兴,因为那时可以一个游戏反复玩呀玩,现在有了GBA,因为钱包足了的关系,总是不断地换着玩游戏,反而失去了以前的乐趣,真是迷惘。

暗凌:很多朋友都遇到过这种烦恼，我想归根结底来说是因为浮躁二字吧，因为可以选择的游戏多了，对每个游戏都容易浅尝辄止，就会觉得失去了乐趣。以前只有一台掌机一盘卡的时候反复地玩，玩得深入，就能完全发掘出游戏的乐趣来。一直觉得如果能制作出让人体验到回归原点乐趣的游戏，这样的厂商很了不起，对吧?

湖北武汉 谢宁

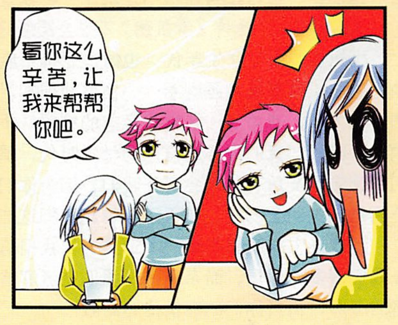
我是一名刚入校的军校大学生，怀着一种难以表现的心情第一次给你们写信。虽然我现在是以一名军人的身份在学习，但我对掌机的热爱却从来没有改变过。曾经在家里养的NDS没能带来，可庆幸的是，在军人服务部中能买到《电子天下·掌机迷》。虽然玩不到游戏，但阅读《掌机迷》也依然得到无限的乐趣，了解如今游戏的动向，想象着寒假回家入手哪些新游戏，也可以陶醉很久。“游戏”是个让很多人都误会的名词，但我永远支持它，游戏的感觉是不玩游戏的人无法体会的。我也永远支持《掌机迷》，感谢《掌机迷》给我带来的快乐。

暗凌:印象里的军人都是非常严肃刚强的，军训的时候就曾经为教官们的军人风采所折服，其实他们和被训练的大学生是同龄人哦，让我有点意外。当编辑以后看了很多朋友的来信，其中也不乏军人朋友，有偷偷玩掌机的，有偷偷出去买《掌机迷》的，也有和热爱游戏的战友同乐的。《掌机迷》能带给你快乐，这是我们每一个小编所期望的，希望以后能继续带给你快乐。顺便说一下，你想买的那期杂志虽然还有，但是只能邮购哦，抱歉啦。

【帮你休息】









贵州 胡晏铭

在《掌机迷》两岁的生日时，我没有什么拿得出手的东西赠给大家，《PG》的回函卡我攒了四十五张，对我来说也是有特殊意义的纪念品，我全部寄出以及这张玫瑰的生日贺卡，表达着我的祝福与支持，当小编们熬夜赶稿时，当大家工作到深夜时，想起还有这样一个没有掌机的掌机迷在默默支持着祝福着大家，心中充满了动力，心里也暖洋洋的，这也就足够了……

我没有掌机，但我有《掌机迷》
我没有掌机，但我是“掌机迷”
我没有掌机，但我会永远支持《掌机迷》。

最后，在结束之前，送上风林在《PG》VOL.12的一首诗，寄托我对《掌机迷》无限的期望：

早已学会啼哭
现在刚学走路
一步接着一步
开始压抑不住
奔向前方的速度
——风林《刚学会走路》

Best Wishes for You

生日快樂

早已学会啼哭
现在刚学走路
一步接着一步
开始压抑不住
奔向前方的速度
——风林《刚学会走路》

祝：《掌机迷》越办越好！
众小编永远开心！

贵州师大附中
高三(1)班 胡晏铭

↑胡读者的来信以及贺卡，在这里代表掌机迷编辑部的所有成员向胡读者道一声“谢谢！”没有你们的支持，就没有《掌机迷》的今天！

枫： 从翔武的手中接过厚重的信封，将信封中的东西一件一件小心翼翼地拿出来，心中只有两个字，那就是“感动”……作为一名编者，作为也是从一名普通读者走过来的我来说，胡晏铭朋友对《掌机迷》的这份感情真的能够很真切地体会到。因为篇幅关系无法将胡读者信中的内容全部都登出来，希望你不会见怪吧。

你说，“也许没有掌机不是玩家，但我是真·掌机迷。”

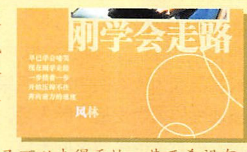
我却想说：“也许《掌机迷》不是全国最好的游戏杂志，但是我们却拥有全国最优秀的读者。”

小枫也经历过学生年代；也做过无机一族；也羡慕过别人家中的贵族机器；也曾经守着家中的落后主机蹲在墙角画圈圈……但是我很知足，因为我能看到当时最好的电视游戏杂志……现在的我长大了，成为了一名游戏杂志的编辑，不再会因为玩不到自己想玩的游戏而惆怅，我是快乐的……而我却真的很怀念自己的学生时代，那份对游戏的向往，以及对游戏杂志的依赖。也许我们的读者朋友总有一天会离开我们，因为你们终究会长大，会有你们必须要去做的事情，当游戏不再是人生的全部时，是否还能想起我们这些你曾经的朋友……

游戏杂志永远都不是一本工具书，我相信所有喜欢游戏的人都是不缺乏感情的。游戏可以寄托我们很多的感情，而杂志则是我们交流感情的平台。小枫最喜欢的事情就是可以倾听每一位读者的心声，请将你们的感情传达给我……



←胡：「VOL37时照的，现在有VOL45了，其实有46本，VOL2脱页，买了两本~VOL2脱页脱得厉害，一次朋友一看曰：《掌机迷》是活页？有创意！」



→胡读者在信的最后提到VOL12中风林的那首小诗，也许《掌机迷》就像是一个刚学会走路的孩子，她一直在努力的使自己可以走得更快，甚至希望有一天也能够像其他人一样跑起来。虽然很苦、很难……但是她却并不寂寞和孤单，因为有无数只温暖的手臂在搀扶着她幼小的身躯；有无数的手指在指引着她前进的方向；还有无数颗心灵在关怀着她的成长……我们不会永远都做孩子，我们终究会长大……

读者来信精选

她、我、游戏

“游戏”，现代社会中变前卫的一个词。它承载着许多狂热少年的梦想，是它让我们认识更多的朋友，让我更明白一些东西。一个热爱游戏的男生的最大梦想之一就是找到一个同样热爱游戏的GF，我也不例外，就在一个偶然的机会，让我认识了她。

03年的暑假，我带着GBA和50元来到一家游戏店门口，刚准备进去，一个身穿格子短袖衬衫，紧身牛仔裤，戴着鸭舌帽的女孩刚好也要进去，我俩互相推让后，还是先让她进去了，女士优先嘛。我紧跟着也进去了。我要先看看GBA卡，她也在看，我挑了一张《烈火之剑》掏十元钱用FFTA换了；她挑了一张《机战D》。我看完GBA卡又去挑PS2碟，她去挑NGC碟，这时我们都用十分好奇的目光看着对方，也都不知道为什么，但对对方都有好感。她挑了十分钟就走了，我五分钟后也跟着出去了。

出店门后，我看见她骑在她的自行车上，也没走，看见我后，就打了声招呼说：“你好，我叫迪菲，看样子你也很热爱游戏，不如我们交个朋友吧！”说完后，她就笑了笑，笑得很甜，也很迷人。我一听，想都没想就答应了。我刚骑上自行车，她就问：“你往哪边走？”我指了指前方，“喔！那我们同路，不如一起走吧！”“好呀。”我回答说。在路上我得知她家也住在伞塔路上，与我一样，她在三中上初一，今年12岁，而且是班花，我们一路上说说笑笑，还约好了后天来我们家打PS2和PC，大后天去她家玩NGC。

我们分手后，我回到家中，立马开始收拾我的屋子。把只有暑假才能从我爸开的厂子里搬回来的电脑擦得干净的发白，把PS2端正地立在电视机旁，把GBA放在PS2上。然后又是扫地，擦桌子，干了一个多小时才干完，就一直期待后来的到来。

终于，这天等到了，我到院子门口把她接到家中，又怕家人瞎想，所以在院里又叫一个男孩来到家中，就这样，我们玩了起来。PC和PS2游戏没怎么玩，倒是GBA玩了很长时间，我们联机打《口袋妖怪》，别提有多愉快了。快乐时光总是过得飞快，很快就到下午五点了，她看着表说：“我该走了，要不然家人该操心了，这是我家的电话，有事找我。”我点了点头，把她送走后，我回到家，发现家中好像还有她的身影，我承认，我已经喜欢上她了。但我不会那么早恋爱，我知道早恋的危害，也只好默默对她有好感，就在收拾PS2的时候，发现旁边有一个纸条，打开一看，写得是让我们来做一对好朋友吧！永远的朋友，最好的朋友吧！我一猜就知道是她写的，情不自禁地说了声“好吧！”

两年后的现在，我们几乎一个礼拜见一次面，有时去我家打机，有时去她家打机，我们经常联机玩NDS上的《山脊赛车》，而且还像当年一样快乐。我们最近又在合钱买PSP，不过可能要等到一年后，钱才能凑齐，但是我们都很快乐，这都是游戏的功劳啊！前些天，我刚好从她的学校路过，看见她班里有一个男生在挑逗她，我当时也不知从哪来的勇气，冲上去就与那个男生打了起来，还被那男生挖破了手。她当时拼命劝架，才拉开我们，我当时只感觉像是自己的家人被别人欺负了，所以就出手了。现在，我的家人也与她很熟了，都直接叫她的小名。是游戏，让两个毫不相识的男女走到一起，成为了最好的伙伴，这，也许就是游戏的魅力吧！

齐翔

枫： 一封很可爱的来信，虽然没有华丽的文笔，没有过多的煽情辞藻的修饰。但小枫还是能从字里行间之中感受到齐翔读者所要表达的心情，那就是跟所有的“掌机迷”们分享着你的快乐。因为游戏你获得了快乐；因为游戏你拥有了友情；因为游戏你多了份牵挂。我们是享受游戏的快乐，当然更重要的还是游戏的人带给我们的感受，请珍惜周围与你一起享受游戏乐趣的朋友们吧。

一天对电脑盯12小时以上双眼视力5.1的玖羽提供保护视力预防近视的秘技一条（请勿模仿）：

眼睛是很娇贵的仪器，要注意保养，晚上睡觉之前一定要用干净的毛巾擦干，上油，放在专用的容器里保管。

这样使用寿命会大大增加。万一不小心掉在地上又踩了一脚的话，那就换一个吧，不过很贵的，我推荐Nikon的，因为是老牌厂家，还有多种颜色的可选。

说正经的，我推荐的保养方式是远眺，不是说看什么东西，而是每当工作了几个小时之后，把视线凝聚在视野里最远的地方，比如树梢或楼顶的天线，就像要看清那是什么一样，聚精会神地盯着看十几分钟，非常有利于缓解疲劳，坐车的时候也可以这么做。也可以把眼睛的焦距调好之后拿出来让它们自己看，这样就可以去做别的事了。另外就是多做眼保健操，当然这只是辅助作用。



口袋的秘密 01

市场规模四千亿元的“妖怪”

提起口袋妖怪，你最初会想起什么呢?

大概，想起那只有着乌溜溜大眼睛的黄色小老鼠“皮卡丘”的人会占到一大半吧。“皮卡丘”的确是让“口袋妖怪”这个名字在包括大人群体在内的社会形成一般认知的重要因素。但是，即使已经知道了皮卡丘，却也不能说就算了解了口袋妖怪。

口袋妖怪是一款本名叫做《Pocket Monster》的，任天堂本社“GAME BOY”上的软件。

可以接在家用电视机上玩的游戏机FC发售，是1983年的事了。之后，包括任天堂本社的SFC、N64，其它公司的SS、PS的游戏机陆续发售。此外，也有与家用台式机不同的便携机种，它们的代表就是GB了。

GB自从1989年发售以来，到1998年计算，已经是个销售了6300万台的游戏机王者。发售当初的尺寸是高14.8英寸，宽9英寸，现在机型得到了进化，机体已经比原来小了一圈，变成了可以真正放到口袋里的大小，以GAME BOY POCKET的名称继续进行销售，成了名副其实的“口袋”机种。

GB的屏幕非常小，又是液晶显示，因此发售当初，像《俄罗斯方块》这样的软件占了一大半。一时之间没有出现什么可以担纲的，具有故事性的RPG大作。

这款为了GB而制作的《Pocket Monster》，于1996年2月27日发售，定价3900日元，首次出货23万套。

如果是发售之前就受到很高关注的游戏软件，首次出货30万、50万套是很普通的事。和它们相比，刚刚上市的《Pocket Monster》很难说是一款集宠爱于一身的市场宠儿。

但是当它投入市场之后，口碑开始逐渐在社会中传开，从发售之后4、5个月开始，销售量开始逐步增加。这种销售趋势就如同日本演唱的唱片一样，在同年夏天就突破了100万套，而到1998年时，已经超过900万套了。在整个软件业界，《Pocket Monster》终于成了一款超级大作。

这款RPG是以捕捉（GET）在各个版面上出现的各种口袋妖怪，以最终完成合计151只的“怪物图鉴”为目标的，具有收集要素的游戏。这个收集要素也成为它赢得很高人气的重要原因之一。

并且，还可以将捉到的口袋妖怪根据自己的喜好进行养育，一边让它们达到更高的等级，一边让它们学会各种各样的招式，也就是同时还具有“育成”的魅力。

还有，这个游戏最大的特征，是使用通信线让收集到的口袋妖怪与其他玩家的口袋妖怪进行对战，并且还可以进行交换。和朋友们一起享受切磋和交换的乐趣，使游戏的趣味性更进一步。

此外，一些妖怪只能在特定的版本中遇到，还有一些妖怪需要使用通信机能才能发生进化，也就是说，为了完成口袋妖怪图鉴，使用通信线进行口袋妖怪的交换是一项不可缺少的要素。

像完成完美的游戏就必须使用通信机能，这与当时现存的其它游戏相当不同。

这151种怪物被设计得如同世界上真正存在的一般，但实际上都是一些以现实中的动植物为原型的空想怪物。

例如“皮卡丘”这只怪物，它具有相当害羞的性格，一旦不认识的人靠近，它就会用两颊上的红色部分产生出高压电流进行反击。

怪物根据种类不同，被分成了草、炎、水、雷、超能、格斗、通常等许多种类。

每一只怪遇到拥有不同的技巧、特性和弱点，玩家需要一边考虑到这些因素，一边进行战斗与捕捉。

之后，口袋妖怪还和月刊《KORO KORO COMIC》进行了联动，开始漫画的连载。各种相关的赠品和活动也开始逐渐丰富起来。

再后来，口袋妖怪的卡片游戏也成功上市。这款卡片游戏进一步加强了角色的贴近感，并且明确提出了和GB游戏相近的手机要素和对战要素，为扩大对象的年龄层而做出了尝试。

随着作品的动画化，作品的一般性认知进一步提升，相关联的周边商品也发售了600种以上，其市场规模迅速膨胀，甚至突破了四千亿元的大关。

《Pocket Monster》如何从发售之后经过不到两年就牢牢抓住了孩子们的心，并且如实反映在商业成绩上？研究这个从诞生到完成成功商业展开的过程，有助于我们探求人气商品诞生的秘密，并产生对未来商品开发的指导作用。

此外，成功创造出“口袋妖怪”这个角色，并对其进行养育，在艰难状况下造就了如此巨大市场的人们，是以一种什么样的炽热情怀在进行着奋斗，其中的内情也是我们非常想看到的。



第一章 十年一遇角色的诞生

被称为“十年一遇”角色的秘密——151种的怪物们

在中国的玩具工厂中寻找口袋妖怪的影子

现在的说法普遍认为：口袋妖怪正在中国增殖。为了确认这个事实，我在1998年飞到了香港。

香港在1997年7月1日已经结束了英国长达99年的“租借”生涯，返回了中国的怀抱。

基于一国两制的制度，香港作为特别行政区，将在50年间保持现有政策不变。在返还后的香港，我们看到，一切都和原来一样平静。

从香港乘坐KCR（京广铁路）的列车35分钟，就到达了中国的门户口岸深圳。连接香港与中国内陆的KCR当年曾经挤满了运输到香港去的肉鸡和大闸蟹，但如今情况发生了变化，这条铁路已经成为从香港到深圳的工厂去上班的人们的通勤线路。

列车的八辆车厢中有一辆是一等车厢，当中的座席是沙发，与其它车厢中的金属椅子比起来，真是舒服得多了。在一等车厢中乘坐的，多数都是外国人或者商人，他们西服革履，在一起讨论着工厂的经营状况。

从1979年开始被指定为经济特别开发区的深圳，从车站前就建满了超高层商业楼和旅馆等设施，是相当现代化的街道。日本也有许多企业在此建立工厂。如今的深圳，已经成为代表正在飞速进步的中国的一张新面孔。

由于香港已经回归，签证从申请到审批的过程已经变短了，但尽管如此，办理入境手续依然要排很长的队。申请一天的特别签证需要花十分钟，入境审查需要花15分钟左右。

我从深圳火车站换乘了汽车。

一直延伸到广州的高速公路，除路面坑洼不平外，桥梁的支架也细得惊人。

尽管听到了“这里没有地震，不用担心”的解释，我还是有些担忧：万一发生交通事故，车撞到了支架，那整座高速公路岂不是要坍塌下来吗。

据说，这条路是一位出身于广州并在香港获得成功的人修的。各种客车和拉着资材的栽重车在这条路上来回奔驰，几辆满载活鹅的农用卡车从内陆方向开来，并且急驰而过。

出了深圳市区大约40分钟，就来到了东莞市。

在东莞市内可以看到，将大街纵断的10米宽道路两侧盖满了四层高的长方形建筑。大卡车鸣着笛呼啸而过，人们步履匆匆地走在街道两旁。而这些长方形的建筑，几乎全都是玩具工厂。

在这一千家还是一千五百家工厂中，至少有二百家是制作日本商品的。

这里能聚集如此多的玩具工厂的原由，还要从十年前算起。那时一些企业在中国建立企业生产玩具马达，从那时起，以马达作为必需品的玩具工厂规模就逐渐壮大起来了。

在这些长方形的建筑中，真的有制作口袋妖怪的工厂存在吗？

支撑日本玩具产业的中国劳动力 发现“妙蛙种子”了！

就在刚进入主线道路时，一家名为“励新实业有限公司（NICE INDUSTRIES LTD.）”的工



厂映入了我的眼帘。在站有保安的大门里面，工厂与宿舍围绕着一个中央广场。

这座工厂是四年前才建造的，但台阶和墙壁的破损已经相当严重。

玩具销售数量的七成都集中在圣诞商战时期。为了在圣诞节进行销售，一般认为在七月份发售并开展宣传攻势，一口气扩大市场影响力是比较理想的。为了对应这个举措，工厂在九月份就要进入全力开工的状态。在这一时期，3000名工人要不分昼夜地赶工。这样的人数昼夜倒班来进行生产，建筑物受损剧烈也是没有办法的事。

工厂的各层建有不同的生产线，工人们在流水线上进行玩具生产的作业。

第一个进入眼中的商品，就是“妙蛙种子”。

作为TOMY公司发售的人气商品“掌中皮卡丘”系列的其中一款，“点头妙蛙种子”正在这里被不断制造出来。

在大约200平米的空间中，四条绿色橡胶制的，宽约50英寸的传送带在不停转动着。将漆黑的长发束在脑后的年轻女性围坐在传送带的两侧。右侧的一列面向这边，左边的一列面向对面，将传送带上移动过来的部件按照工序组装起来。这些不施粉黛的女工说不上是15岁还是20岁，总之相当年轻。或许，她们的外貌比实际年龄要小一些。在进行焊接等工作时，有时也会有男性工人帮手，但大部分都是女工。她们没有一句谈笑，只是默默地做着手中的工作。

在每一个作业台上，都铺着一块布。日本对品质的要求十分严格，商品上一点小伤都不允许出现。这块布不就是为了不让商品受伤而实行的保护措施。

在这个工厂里，除了“妙蛙种子”之外，还生产“喵喵”“卡比兽”等商品。这些生产线上的玩具都可以对声音产生反应，从而发出声响或做出动作。

这个工厂从塑料部件的成型，涂装，芯片组装到包装，具有一系列完整的程序。在1997年的圣诞商战中获得了很大反响的“掌中皮卡丘”在生产时，曾经创下了5个金型24小时全天运行，月生产50万个，累计生产200万个的实绩。

不仅是这座工厂，大部分中国的玩具工厂都得到了“涂装技术优秀”的评价。在这些工厂里,涂装是一项完全由人手完成的全手工作业。

例如，制作3英寸大小的皮卡丘时，需要先用喷灌涂上黄色的底色，再分别分成涂装右耳尖部黑色的人。涂装左耳尖部黑色的人，涂右眼的人，涂左眼的人，涂面颊的人等等，一个皮卡丘到制作完成为止，要经过16个人的手。

之后，还需要对成品进行检查，将没有涂完整的部分用和针尖一样细的笔进行修正。工人们非常有耐心地进行着这项细致的工作。

都说日本的玩具非常精巧，外观颜色很漂亮,但到今天才知道，支撑着这种品质的，其实是中国工厂里的女工们。

口袋妖怪的种类有151种之多，表情、颜色、外观的规定非常严格。为了满足这种苛刻的要求,这些工人们必须具有相当强的耐性与毅力。

只有市场要素无法造成轰动！
玩具生产“隔海而治”

日本的玩具生产商以前都是在自家的工厂里进行生产，而现在只需要制作方案并做出原型，再将生产交给签约工厂就行了。



在东莞市，像这样的契约工厂有二百家之多。这些工厂多半隶属于香港的公司,而在东莞市镇的土地上建设厂房并开工。这些工厂一个月的签约费用是80万日元。在生产之前，先将成型用的金型、IC芯片、说明书和包装材料等原配件及印刷品运过来,

NDS的游戏性，还有一百款即将发售的新作，PSP的机能，时尚的外型，让我很难取舍。（刘麒）
男，16岁，北京市西城区马甸南村4号楼南楼1112室

在这里进行成型、涂装、组合、包装，最后再从这里出货。

指定签约工厂时，能达到品质可靠是最重要的条件。此外，还需要签署不会将不合格品暗中以别的渠道售出的合同。这一带有许多品质有保证，供货稳定，信誉也很好的工厂，恐怕都是在这严酷的商业制度中磨练出来的。

商品中的IC芯片是台湾生产的。

比如说这款“掌中皮卡丘”，只要把它放在掌心上，它就会发出“PIKACHU——”的叫声，两颊的红色部分也会发光。

制作这种IC时，首先让配音演员录下声音，再用DAT进行信号记录，并将其通过电脑传输到台湾的IC工厂。之后，再编出“让它在这种时候发出声音”“让它在这种情况下发光”等简单程序，再把它们也发到台湾。经过如此简单的程序,IC就完成了。

制作这种程序简单的IC时，台湾的成本是日本的三分之二，而内陆仅为日本的十五分之一。完成IC芯片的生产大约要花50天，之后把芯片运到内陆的工厂，生产就开始了。

在这些工厂中生产出来的成品通过海路运输，4天左右就可以抵达日本。通过海关需要一周时间，之后就运往制造商的仓库里。到了发售日前一周左右，这些货再从仓库中提出，运到各个零售店当中。

使用IC的玩具只要卖出20万个就称得上畅销，但这款“掌中皮卡丘”仅第一批就生产了50万个，简直是怪物级的商品，丝毫无愧“monster”的名头。“掌中皮卡丘”之所以能获得成功，是因为它同时具有最近玩具受欢迎的三大要素。

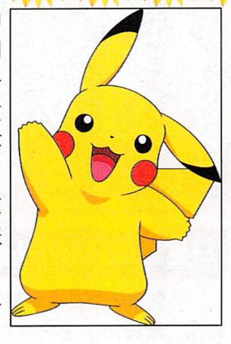
这就是“发光、能动、会说话”。

“掌中皮卡丘”无疑是将这三要素进行了巧妙的联动与整合的作品。

并且，玩具只有价格低到令孩子们买得起才会畅销。能用1000日元零花钱买下的东西是最理想的。“掌中皮卡丘”每个的零售价是1280日元，设定在“孩子们稍微费点劲，最后也能够想办法买下”的水平，最终达到了170万的惊人销量。

首次出现在日本的人气吸引方法 孩子们喜欢的角色

前面已经提过，初代口袋妖怪共有151个角色。回想迄今为止的人气角色，例如“奥特曼”，孩子们喜欢的不过就是奥特曼自身以及有数的几只怪兽，不能说登场的每只怪兽都有自己的拥护者群体。但是，对于口袋妖怪来说，不同孩子喜欢的角色的确是不同的。



我实际问过一些孩子们都喜欢什么口袋妖怪，结果在下面。

小学六年级男生・五人组（丰岛园）

松浦君：1、雷精灵2、电击兽3、闪电鸟

秋本君：1、雷精灵2、毒刺水母3、雷丘

安倍君：1、急冻鸟2、雷精灵3、皮卡丘

斋藤君：1、大岩蛇2、铁甲贝3、暴鲤龙

夏本君：1、梦幻2、超梦3、急冻鸟

小学六年级女生・三人组（后乐园游乐场）

入江：1、水精灵2、皮卡丘3、胖丁

中濑：1、伊布2、六尾3、小火龙

武田：1、皮卡丘2、胖丁3、尼多兰

无论是男孩子还是女孩子，喜欢的口袋妖怪都相去甚远。

男孩子们普遍喜欢具有攻击力的强大怪物，而女孩子们则普遍喜欢那些大眼睛，三头身，非常可爱的幼小怪物。

迄今为止的各种动漫游角色中，常常存在着“两极分化”。例如“GUNDAM”通常是男孩子喜欢，而“Kitty”通常是女孩子喜欢。但是，口袋妖怪共有151种，特征与个性各自不同，根据孩子们的性别、年龄、性格以及玩法的不同，喜欢的口袋妖怪会分散开来，而这个喜欢不同口袋妖怪的受众集合体，又和口袋妖怪巨大的市场能量直接相关。

拥有长年制作IC玩具的经验，对中国的事情也十分了解的TM-Corporation总裁伊藤怡先生说：

“我认为口袋妖怪是继迪斯尼以来，十年才能一遇的优秀角色。在迪斯尼的经典形象中，虽然米老鼠拥有绝顶的人气，但也不是说丹波和小熊阿普就不受欢迎。各种角色的魅力综合在一起,才使迪斯尼的人气长保不衰。在日本，一种角色能形成如此大的影响力是非常罕见的。甚至也许可以说，它是前所未见的。”

诞生时间不长的口袋妖怪，究竟能否像迪斯尼的角色们那样，在很长时间中被世界上的人们所喜爱？关于这一点，相信时间最终能给我们一个正确的答案。

（未完待续）

不知不觉中PG已经陪伴我渡过了一年的美好时光，在这里祝PG越办越好。（刘放）
男，17岁，辽宁省沈阳市黄河北大街6号13栋211号，110031



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

马里奥聚会MINI游戏 高分挑战

挑战者：怀恋众黄昏

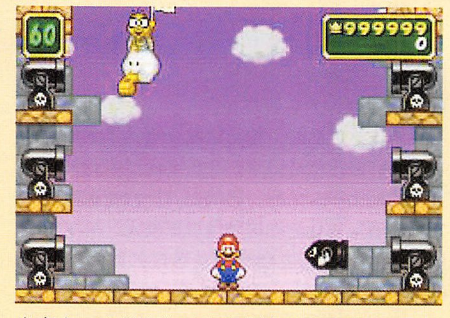
马里奥聚会是大家熟悉的一款小游戏的集合游戏，里面的小游戏总共多达50个，其中很多的可玩性都很高，又富有挑战性，休闲的时候我常拿出来玩。和同学一起断断续续地玩了有大半年了，并有了一定的成绩，对于其中的游戏也算有些心得了，现在将自己的成绩记录如下，欢迎广大高手前来挑战。

1、踩子弹 成绩：999999

这是自己最喜欢的一个小游戏，你的目的是连续不停地踩在飞行的子弹上，到时间结束的时候计算得分。自己的成绩已经达到最好的999999了，现将心得介绍给大家。

要想取得好成绩，必须要先知道其得分的规则。踩在第一个子弹上＋10分，第二个子弹上＋20分，只要不落地，以后每踩一个子弹，得分将以多＋10分的规则递增，最后到＋200分封顶，即此后每踩一个子弹都＋200分。此外还要知道其加时间的规则。初始时间是60秒，第一次连续踩5个子弹＋2秒，此后每连续踩5个子弹，时间以多＋1秒递增，最后到＋8S为止，那时每连续踩5个子弹时间都＋8S，时间总的上限为99S。而最后一跳的时间在7S左右，也就是在只剩7S的时候进行最后一跳，只要跳好了，还是可以起死回生的。知道了加分和加时间的规则，让我们进入挑战高分最基本、最必须的技巧，那就是在踩子弹的时候尽量保持自己的跳跃的位置在屏幕的某一边，也就是说尽量让子弹从一个方向





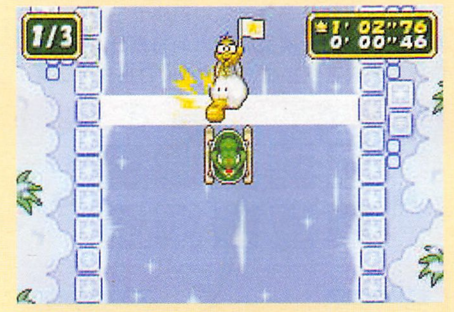
发出来，这样连续踩的难度就下降了不少。最好让自己保持在屏幕的左边，因为右边会有记分牌挡住自己的行动，容易出现失误。而在跳跃的过程中，尽量让自己向前跳，不到万不得已的时候不向后跳，因为一旦向后跳，你就会处在屏幕的边缘，这样选择的机会就少了很多，很被动，难免会掉下去。以上这些技巧都是挑战高分的基本功，必须熟练掌握。然后让我们进入进阶技巧。踩子弹最大的难处在于连续踩了一段时间后，子弹的飞行速度会大大增加，很容易就踩空掉下去了。这时只要你故意被子弹攻击后，子弹的速度就会明显下降，一般连续挨了2次攻击之后，子弹的速度就会回到最初的速度，这样运用刚才介绍的扎实的基本功就可以让时间恢复。这样将时间保持在90多秒也并不是什么难事。只要灵活地运用以上的技巧，再加上一点耐心，你也可以达到999999的成绩封神的。最后友情提示一下大家，达到这个成绩我用了1个半小时左右，中途不能存档，所以要挑战的朋友记得之前把机子的电充满哦。

2、冰车竞速 成绩：1'02"76

这也是自己非常喜欢的一个游戏，看似和普通的赛车游戏差不多，实际上手感还是有很大的差异的。这个游戏需要注意的地方不多，注意方向键不能按得太死，否则会打滑，更重要的是要熟练地掌握飘移甩尾的技巧。如果遇到弯道你用普通的方向控制转弯的话，不是打滑就是会撞墙。而在转的时候及时刹车，再配合方向键就可以使出漂亮的飘移，而且这时冰车会出现残影。但

是刹车不能刹得太死，不然虽然使出了飘移，但速度会下降很多。游戏最大的难点在于中间的那个大的S形弯道，这时一定要使出连续飘移的技巧，否则根本不能通过。反正记住入弯的时候减速飘移，出弯的时候加速就是了。我这里介绍自己的技巧，就是使用飘移的时候连续轻点油门和刹车键，这样既使用了飘移，又不至于让速度太慢。我自己的成绩是1'02"76，我估算了一下，第一圈的极限成绩在21"5左右，而后两圈的极限成绩在20"5左右，所以理论上的最好成绩在1'02"50左右，所以自己的这个成绩还有待提高，成绩提高的最佳位置在中间的大S弯道和最后那个弯道。最后建议大家用GBA来挑战，而用SP和NDS因为手感较硬，所以不好取得好成绩。





3、踩云弹跳 成绩：0'21"96

这个游戏的目的是躲避空中的炸弹用最短的时间到达高处终点处。所以选择路线是最重要的，一般的路线是出来跳上左边的弹簧，经过系列的弹跳来到第一个平台，然后从右边跳上第二个平台，再从其左边的云弹到第三个平台，此后无论左右速度都是差不多的。经过反复实践，这条路已经是最短的路线了，但是按照一般的方法成绩只能达到0'21"30左右，超越此成绩就需要一定的方法了。大家知道，如果中途碰到飞行的炸弹的时候会迅速落下，利用这个道理就需要中途故意去碰炸弹以减少跳跃时落下的时间，经过





验证，发现在第二个平台的左边第二个弹簧处，从靠右的位置去碰炸弹就能迅速落到其右边的云上，已节约不少的时间（具体位置请看截图）(插入图片“马力欧聚会A_踩云弹跳3”）。最好成绩由此达成，利用这个道理我们也实践了不少的地方，但是都没有这个成绩快，有兴趣的朋友可以再研究研究。

4、扇气泡 成绩：7461

这个游戏是在一定的时间内把气泡扇到中间的带刺转盘位置处刺破，时间结束时计算得分。转盘上的数字即得分的倍数，如果是10的话，刺破一个气泡就可以得到10分。倍数是连续刺破气泡，以1、3、5、7、10的倍数上升的，如果有一段时间没有刺破，倍数会减小一级。初始时间是60秒，红色的气泡是加时间的，一个+5秒。虽然这个游戏有一定的不确定因素，如红



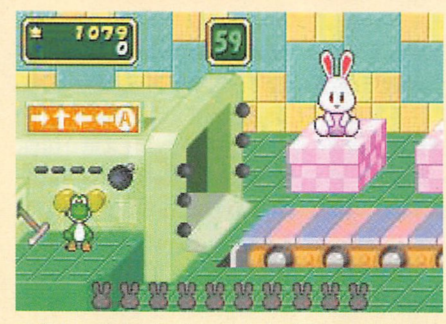
色气泡出现的数量，但是要想获得高分，还是有技巧的。一般来说，站在版面的两侧扇动扇子才可让气泡飘到中间转盘处，但是到了后期，由于气泡数量太多，来不及跑到两侧，这时你可以站到气泡的内侧，即靠中间的位置扇动，这样气泡会撞到旁边的墙壁反弹到转盘处，这样的话跑动的范围就要小一些。还有时间快结束的时候，一定会出现红色气泡，这时要在第一时间把它刺破，否则就会挂掉。另外需注意的是，游戏时一定要保持平和的心态，切不可手忙脚乱，胡乱扇动扇子，切记！



5、造兔子　　成绩：1079

这个游戏主要靠的是玩家的反应和体力(汗)，按照方向提示顺序按键就能造出玩具兔子，但是需要注意的是，按键中途不能出错，否则就会造出次品，如果按错了，可以按B键还原。每10个兔子为一组，每按完一组会出现新的一组，按键顺序会有所改变。游戏的起始时间是60秒，每按完一组就会＋10秒钟。这游戏对按键速度的要求非常高，此记录为我的室友创造，此人是个动作游戏高手，如果大家还记得我的一篇写寝室联机游戏的杂谈文章的话，里面提到的“战神徐”就是他，他最近迷上了网络游戏《劲乐团》和《劲舞团》，前者已达到Super ET水平，后者的水平也很高，所以说创造了这个记录绝非偶然，不过他完成这个记录的时候中途休息了三次，手也酸





了很久，并发誓再也不碰这个游戏了，所以大家挑战的时候要有一定的心理准备啊。

6、踩龟壳　　成绩：983

这个游戏同样是由动作游戏达人、我的室友“战神徐”挑战的。游戏看似简单，只需在龟壳踩在脚下即可。游戏中的龟壳有4种，绿、黄、橙、红，其飞行速度依次递增，而橙色龟壳是后期才会出现的。和其它马里奥游戏一样，跳跃高度受按键力度控制，按得越重就跳得越高。龟壳的发射分上、中、下三个方向，又配合各种颜色的龟壳，特别是到了后期，四种颜色的龟壳夹杂着飞出，因此对跳跃的要求相当高，具体的手感不好表述，还需要大家自己体验。这游戏的小技巧是，大家注意龟壳发射前水管的颜色，水管变成什么颜色就说明发出的将是什么颜色的龟壳，大家可以提前作好准备。打出这个记录





也很偶然，最可惜的是没有超过999个，所以现在还不知这游戏的封顶记录是不是999，我们甚至还猜想到了999是不是最后会跳上一个高处的领奖台。而这些东西都留给你来挑战了。

7、空中滑行　成绩：14567

这个游戏纯粹是糟蹋按键的，游戏最初需要交替连打A、B键，连打次数越多，飞出去越远。飞出去以后在空中滑行会遇到两种旋风，向上的和向前的，向上的旋风可以增加飞行的高度，向前的增加飞行距离。飞行高度和飞行距离都是需要保持一定的平衡，其选择非常重要。而这游戏想创造最高分还是要靠最初的连续按键，创造这个记录的是我的两个室友，他们分别负责一个按键，游戏开始后拼命的点，差点弄得手抽筋才创造的。当时我看得心里那个痛啊，不过还好，是用我的旧GBA玩的，如果是用NDS来玩的话我一定找他们拼命的！所以想破掉这个记录的玩家也要有牺牲爱机的勇气哦。



《阿莱克博顿大冒险》千层塔挑战

挑战者：杨凯

相信大家对PC上的《是男人就下100层》不会陌生，现在可以在GBA上玩到这个游戏了。

此游戏重点在于反应快，要随机应变，地图是随机生成的，每一次打都不一样，无道具模式比起有道具模式来说高了一个档次，不过各有各的优点，有道具模式非常容易，死一次不用着急，坚持50层以内，必定有救命羽毛出现在你的面前，但是在后期所有的道具都是对玩家有弊的，无道具模式从一开始就没有任何东西，一直到最后，但是没有那些没用的道具的干扰，所以在后期比较有利。对跳台要非常的注意。

普通台：要是全部都是这些跳台就再简单不过了，没有任何缺点的跳台。

砖台：这种跳台跳起后会变薄，最后消失，在后期，此跳台可谓不计其数，想办法尽量避免。

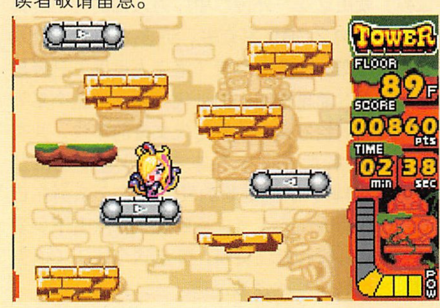
下落台：这种跳台在踩上去后会往下降，所以要尽量把气集满后再跳。

弹簧台：这种跳台在前期非常好用，跳得好的话可以一次升上两层。

传送带台：这种跳台玩家顺向移动时会跑得很快，逆向移动则慢。

玩此游戏时尽量要从中间往边上跳，如果能弹在墙上更好，在边上有的跳台有空隙，本来集好的气容易丢失，所以在靠边的跳台可以小跳一下，如果是很薄的砖台当然就要一次性跳上去，不然会掉下去，还要注意未知跳台的高度，否则有时候会直接从边上的跳台空隙里掉下去，预测下一个跳台也是一个重点。

翔武：杨凯朋友把影像也一起投来了，不过由于本期光盘时间问题，没有收录，这一挑战录像将收录在下期光盘的高手竞技台中收录，各位读者敬请留意。





著名游戏系列的成长故事！系统、画面、剧情的进化演变一一收录！

游戏名流

《洛克人世界》和它的BOSS们

洛克人世界：1991.07.26 / 洛克人世界2：1991.12.20 / 洛克人世界3：1992.12.11 / 洛克人世界4：1993.10.29 / 洛克人世界5：1994.07.22

《洛克人》如今已经成为CAPCOM的招牌游戏形象之一了。这个系列从登场开始，就以其“兼具高难度与高华丽度，综合爽快射击与复杂操作”的独到风格受到了众多动作爱好者的青睐，从FC上的“元祖”系列，到重新演绎的《X》系列，再到如今掌机上的《ZERO》《EXE》等新系列，《洛克人》的内容得到逐步充实，风格与游戏形式也开始向更多方向发展，这些都已经毋庸赘言了。

在《洛克人》的发展历程中，除了上面提到的主要作品外，还有许多“外传”在各机种上登陆，成为系列的有益补充。其中，20世纪90年代前半期在Game Boy（GB）上登场的《洛克人世界》就是这些“外传”中广为人知的一个经典系列。国内老GB玩家众多，许多人都对这个系列抱有深刻的印象。尽管《洛克人世界》已经是黑白画面，简单构图的旧世代作品，但这个系列所处的时间恰好是游戏界世代交替的年代，共有五作的《洛克人世界》非常鲜明地体现出了CAPCOM掌机制作经验的发展。这个系列在日本同样拥有很高的人气，直到现在依然有不少爱好者发表评论和整理资料，怀念这个居于《洛克人》发展转折期的游戏品牌。

《洛克人》系列在游戏设定上的一大亮点，就是各具特色与主题的BOSS以及打倒BOSS后获得其特殊武器的“学习”系统。另外，这些人型机器人BOSS们一直拥有非常详细的设定，包括身体构造，用途与功能，甚至还包括性格与喜好等人性化的东西。这些设定融合在独立成章的故事背景中，形成许多非常生动的情节，这也是《洛克人》系列的剧情向来被玩家称道的原因之一。回首看看《洛克人世界》系列就可以发现，



这个特点是从这些早期作品中就已经被贯彻下来的。《洛克人世界》虽然大量应用了FC《洛克人》里的角色形象，却对设定进行了重新加工与组合，配合“少数精锐”的新角色，营造出了非常精彩的原创故事。即使是如今，回头欣赏一下这些角色的设定，依然是件令人着迷的事情。（文中各角色资料均来自官方设定）

洛克人世界（ROCKMAN WORLD）



于1991年7月26日发售，容量2MB，定价3500日元。本作是《洛克人世界》系列的开山之作。任天堂公司的GB从1989年问世以后，经历了1990年和SEGA公司Game Gear（GG）的大战，到了1991年，正好处于需要推出大量软件以巩固市场的阶段。但是，当时任天堂对第三方软件商的态度并不太“开明”，因此许多软件商都选择了将FC上的经典游戏向GB移植的稳妥做法。《洛克人世界》就是在这个时候诞生的。本作从FC《洛克人》1、2代中各选了4个BOSS，加上新关卡，形成了独立的游戏构造。这一作流程长度偏短，来自2代的BOSS们甚至没有独立关卡，只集中在一关中

进行连战。作为最初的掌机移植作品，本作中留下了不少磨合的痕迹，画面中的行动范围有些狭窄，造成难度偏高，但由于完全再现了原作的风格，依然受到了玩家的欢迎。新BOSS“恩卡”非常引人注目，也奠定了《洛克人世界》“每作中必有原创人型BOSS领衔”的特点。此外，本作中洛克人没有辅助机械，但拥有一个叫做“平台（キャリー）”的特殊招数，可以在空中当作落脚点使用。

《洛克人世界》的BOSS们



DRN.003 剪刀人（カットマン）
特殊武器：回旋剪刀（ローリングカッター）

洛克人的制造者莱特博士（Dr.ライト）开发的伐木用机器人，被视作洛克人的弟弟。和FC版《洛克人》1代中的其它BOSS一样，剪刀人被威利博士（Dr.ワイリー）掳走并进行了改造，变成了他的战斗工具。能适应恶劣的天气环境，拥有轻快的身手。



DRN.005 冰冻人（アイスマン）
特殊武器：冰冻冲击（アイススラッシャー）

莱特博士制造的高寒地带作业机器人。常被派往南极等极地地区进行调查，或者被派去搬运冰库内的货物。具有不服输的性格。



DRN.006 烈火人（ファイヤーマン）
特殊武器：烈火风暴（ファイヤーストーム）

莱特博士制造的废弃物销毁用机器人。可以操纵七千到八千度的高温，性格非常急躁，和名字一样，很容易着急上火。



DRN.008 电力人（エレキマン）
特殊武器：闪电射线（サンダービーム）

莱特博士开发的产业用机器人中最优秀的一位，具有敏锐的瞬间判断力，在原子力发电所中负责电压的控制工作。



DWN.011 水泡人（バブルマン）
特殊武器：制导水泡（バブルリード）

首批由威利博士自行开发的BOSS之一，是世界上第一个水中专用的人型机器人。由于防水处理方面存在问题，移动只能通过跳跃这一种方式进行，移动时的可爱样子连威利博士都忍不住笑出声来。



DWN.012 高速人（クイックマン）
特殊武器：高速回力标（クイックブーメラン）

威利博士以电力人为基础所制作的，拥有顶级速度的机器人。是位喜欢进行堂堂正正的比试的战士。



DWN.014 闪光人（フラッシュマン）
特殊武器：时间停止器（タイムストッパー）

威利博士向“控制时间”这个永恒主题发起挑战的最终杰作，拥有在短时间内完全截停时间流逝的能力。其它BOSS们都针对这一装置装设了对时间停止防御装置，但高速人的防御装置似乎有缺陷。



DWN.015 热能人（ヒートマン）
特殊武器：核能火焰（アトミックファイヤー）

威利博士以烈火人为基础所制作的机器人。耐热性优秀，可以自由操纵火焰，但很少有人知道热能人的后背上其实有个火力调节旋钮。



RKN.001 恩卡（エンカー）
特殊武器：镜面反击（ミラーバスター）

威利博士为暗杀洛克人而制作的特殊机器人“洛克人杀手”（这个称呼在本作中还没有出现）第一号。作为初代洛克人杀手，恩卡的性格与开发目的相符，心中燃烧着打倒洛克人的执念。出于这个原因，它对其它事物表现得毫不关心，也因此被周围当成一个很冷漠的人。此外，BOSS们的所有特殊武器都对它无效。

洛克人世界2（ROCKMAN WORLD2）



1991年12月20日发售，容量1MB，定价3900日元。本作发售时距离初代《洛克人世界》问世还不到半年。本作从《洛克人》2、3代中各选了4个BOSS参战。本作的关卡构成比较平淡，洛克人移动时的动作没有惯性感，后半部分BOSS虽然追加了关卡，但选择时的表现是胶囊式，一开始根本不知道后面的BOSS是谁。因此从整体来看，本作在细节上显得略微粗糙，音乐则分为喜欢与不喜欢两派。从本作开始，这个系列的原创情节开始丰富起来，“来自未来的洛克人”库因特的登场成了爱好者们的话题。另外，这一系列中的洛克人从

本作开始可以使用技巧“滑铲（**スライディング**）”以及辅助机械“冲刺（**ラッシュ**）”。

《洛克人世界2》的BOSS们



DWN.009 金属人（メタルマン）
特殊武器：金属旋刃（メタルブレード）

威利博士以剪刀人为基础所制作的战斗用机器人。莱特博士看到金属人后，曾发出过“它一定是未来的牙医”的著名感想。它房间里的传送带目前被固定成向左边转动。



DWN.010 大气人（エアーマン）
特殊武器：大气射击（エアーシューター）

拥有独特外貌的机器人，由于外形大幅脱离人型，常常使对战者陷入恐怖。威利博士称：“本来只是想在腹部安装一个风扇，结果变成这样了。”



DWN.013 粉碎人（クラッシュマン）
特殊武器：粉碎炸弹（クラッシュボム）

身体比看上去的外观要结实，自己的武器粉碎炸弹发生误爆这种事可以毫无问题地扛住。平常性格老实，但一发起火来就难以收拾。虽然仍然害怕大气射击，但这回挨上一整排子弹应该还不至于倒下。



DWN.016 木头人（ウッドマン）
特殊武器：叶片护盾（リーフシールド）

用纯天然木材施以特殊涂层制造的高级机器人，是个为人和蔼的大力士。由于身体是木质的，必须时刻注意防火，因此严禁热能人等炎系机器人靠近。如今以他们的热量，即使张开叶片护盾也会被火焰穿过而受伤。



DWN.017 钢针人（ニードルマン）
特殊武器：钢针加农（ニードルキャノン）

在矿山工作的削岩用机器人。头上设置了钢针锤，腕部装备了钢针加农，性格也具有十足的攻击性。



DWN.018 磁力人（マグネットマン）
特殊武器：磁力导弹（マグネットミサイル）

操纵强大磁力的废铁处理用机器人。性格大大咧咧，喜欢自己不动地方，而把对手吸过来打。平时经常因为睡糊涂而把自己吸挂在威利研究所的天花板上。



DWN.020 坚硬人（ハードマン）
特殊武器：坚硬冲拳（ハードナックル）

整地作业用机器人，身体重达三吨，却喜欢用小型火箭硬使自己跳起来，向敌人进行重压攻击。是个喜好正面挑战的豪杰，和智略派的毒蛇人总是合不来。



DWN.021 陀螺人（タップマン）
特殊武器：陀螺旋转（タップスピン）

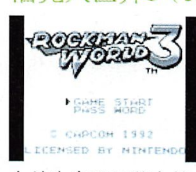
拥有“让身体高速回转来代替防护罩进行防御”这种奇怪系统的机器人。由于使用这种系统时陀螺人自己也会头晕，因此不能长时间发动。由于头部可以射出陀螺，在新年时是个很受欢迎的人物。



（无编号）库因特（クイント）
特殊武器：真空地钻（サクガーン）

来自未来的洛克人。在未来的时代中，威利博士已经改邪归正，洛克人也恢复成了家用机器人。但在某种原因下来到了现代，并被威利博士强行改成了战斗式样。至于这个神秘的原因，一种说法是威利用从时空研究所偷来的时空机去了未来，在未来的威利帮助下找到了库因特，另一种说法是库因特感觉到过去的自己有危险而来到了现在，却因为不具备战斗力而被威利绑走。

洛克人世界3（ROCKMAN WORLD3）



1992年12月11日发售，容量2MB，定价3500日元。FC版3、4代各有4个BOSS在本作中复活。本系列在这一作中首次出现了蓄力枪，系统已经基本接近《洛克人世界4》以后的作品，但操作又变回了第一作的手感。本作的制作质量有了很大提升，特别是音乐质素，被称为“BGM完全移植”。本作的游戏难度堪称历代最高，地形上设置了许多阴险的即死陷阱，不易上手，但也因此受到了铁杆玩家的支持。剧情上，第二位洛克人杀手“潘克”出阵，这也是本系列中第一次正式出现“洛克人杀手”一词。另外，辅助机械“艾迪（**エディー**）”也在系列中首次登场。

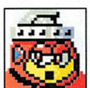
《洛克人世界3》的BOSS们


DWN.019 双子人（ジェミニマン）
特殊武器：双子激光（ジェミニレーザー）

坚硬材质粉碎用机器人。通过全息摄影使对手看上去如同分身一般，并利用这一技术展开攻击。但实际上也有人说它是为了欣赏自己的样子才用这招的。性格虽然冷静，但也是个喜欢华丽的自我陶醉者。


DWN.022 毒蛇人（スネークマン）
特殊武器：跟踪毒蛇（サーチスネーク）

擅长像毒蛇一样渐渐将敌人逼入绝境的战法，主要担任地形调查任务的机器人。与正统派的坚硬人水火不容，此外还是青蛙人的天敌。


DWN.023 火花人（スパークマン）
特殊武器：火花冲击（スパークショック）

拥有电力人两倍的发电能力，但由于需要时刻开放体内为其它机器人充电的系统，并不具备什么攻击力。战斗程序设计得十分精良，不过思考回路有点小问题，战斗以外的时候常常发呆。


DWN.024 影子人（シャドーマン）
特殊武器：幻影飞刃（シャドーブレード）

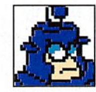
充满谜团的机器人，是比“太空统治者”系列更早发掘出的地外文明遗产。威利似乎打算对它进行技术研究，但不知什么时候，它的名字被登陆到作业现场的名单中去了。


DWN.027 钻头人（ドリルマン）
特殊武器：钻头炸弹（ドリルボム）

本来是活跃在工地现场的挖洞机器人，被威利进行了战斗改造。特殊武器钻头炸弹的力量甚至可以在坚硬的混凝土上轻松地钻出洞来。


DWN.030 垃圾人（ダストマン）
特殊武器：垃圾粉碎炮（ダストクラッシャー）

自动垃圾清扫机器人，只要遇到比自己体积小的垃圾，无论什么都会吸起来清走。威利看上了它的强大吸力，对它进行了战斗改造。不过它喜欢干净的性格到现在也没改，整天在研究所里四处进行扫除。


DWN.031 潜水人（ダイブマン）
特殊武器：潜航导弹（ダイブミサイル）

在小型潜艇搭载人工智能而诞生的机器人。能从胸部发射出跟踪导弹，但由于程序设计失误，有时会把自己当成鱼雷冲出去。这个意外招式的破坏力连它自己也感到惊讶。

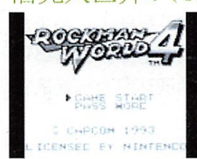

DWN.032 骷髅人（スカルマン）
特殊武器：骷髅防护罩（スカルバリアー）

为了应付战斗而暗中制造的，攻防与速度进行了平衡的尖兵机器人，性格冷酷且残忍。不过不知为什么，只要对手呆着不动，它就不会作出任何行动。


RKN.002 潘克（パンク）
特殊武器：螺旋斩刃（スクリュークラッシャー）

第二代洛克人杀手。外表虽然凶恶，骨子里却是一个硬派的战士，它拿手的回转冲撞两次就可以让洛克人处于濒死状态。

洛克人世界4（ROCKMAN WORLD4）



1993年10月29日发售，容量4MB，定价3900日元。本作从FC版4、5两代中各选择了4个BOSS。由于出现了用“P芯片（Pチップ）”当作货币购买道具的崭新系统，本作被认为是《洛克人世界》正式与FC系列脱离而成为独立游戏品牌的标志。本作的动作效果借鉴了FC版的5代，洛克人可以放出“超级蓄力枪（スーパーロックバスター）”，但发射之后会因为反动力而略微后退。剧情变得更加生动，连续GAME OVER后基本武器会自动强化等细节也使游戏变得更加贴近玩家。不过，本作最后的“威利机器·钢铁巨像兵（ワイリーロボ?アイアンゴーレム）”堪称历代最难的总BOSS，弱点处在一个非常难以打到的位置，不知道诀窍的话攻略起来颇为艰难。

《洛克人世界4》的BOSS们


DWN.025 光辉人（ブライトマン）
特殊武器：闪光停止器（フラッシュストッパー）

原本是用来在黑暗的夜路上照明用的机器人。头上的电灯泡能放出电压高达一千万伏的猛烈光芒，会让目标机器人的感光装置陷入暂时不能使用的状态。但由于这个发光装置过于消耗能量，光辉人没有装备什么强力的武器。



DWN.026 青蛙人（トードマン）
特殊武器：闪光雨（レインフラッシュ）

起初是雨水不足时用来进行人工降雨的农用机器人，改造之后，喷出的雨水中混合强酸，变成了强力的攻击武器。闪光雨是无法回避的招式，但预备动作很大，一旦受到干扰就会中止。幽默的动作使青蛙人意外地获得了很多支持者。



DWN.028 法老人（ファラオマン）
特殊武器：法老射击（ファラオショット）

比常用的金字塔调查机械玛米拉（**マミーラ**）性能更高的遗迹探索机器人。为了回避遗迹内的诅咒，采用了和图坦卡门的黄金面具相似的面部设计。



DWN.029 圆环人（リングマン）
特殊武器：圆环回力标（リングブーメラン）

威利开发的对洛克人用战斗机器人，是个放言“没有我打不倒的敌人”的自信家。相信那可以自由控制飞行距离和角度的圆环回力标就是它自信的来源。



DWN.035 石头人（ストーンマン）
特殊武器：能量飞石（パワーストーン）

为了建设空中庭园的阶梯以及占领高耸的山峰而制造的机器人。体重虽然惊人，却擅长跳跃攻击，这令它感到自鸣得意。但实际上，它自己的身躯常常因为承受不了跳跃落地时的冲击而碎掉。



DWN.038 蓄力人（チャージマン）
特殊武器：蓄力猛踢（チャージキック）

为了向根据地运送大量物资而制造的，可以拟装成火车进行陆地运输的机器人。蓄力人在制造时受到了资金不足的影响，动力源居然是煤块和水。它自己也破罐子破摔，整天把“我可是制造成本最低的机器人”挂在嘴边。



DWN.039 燃烧人（ナパームマン）
特殊武器：爆炸燃烧弹（ナパームボム）

受命守护威利秘密兵器工厂的机器人。全身装备了过剩的武装，也因此被同伴们敬而远之，总因为找不到朋友而烦恼。在工厂中到处巡逻，寻找比自己手中更强的武器就是燃烧人每天的必修课。



DWN.040 水晶人（クリスタルマン）
特殊武器：水晶眼（クリスタルアイ）

为了获得研究资金，威利到处收集水晶的原石，并以它们为原料开发出了水晶人。水晶人自身具有生成人工水晶的机能，并将其作为武装。它对自己毫无累赘的设计感到满意，但由于个子意外地矮，总梦想能再得到一些身高。



RKN.003 巴拉德（バラード）
特殊武器：颂歌爆破（バラードクラッカー）

声称“这个世上不会存在比我更强的家伙”的洛克人杀手三号机。拥有很高的自尊心，对洛克人存在强烈的敌对意识。经过数次的战斗，巴拉德意识到了自己战斗意义的错误，在生命的最后帮助洛克人逃出了即将爆炸的威利城堡。

洛克人世界5（ROCKMAN WORLD5）



系列的最后一作，1994年7月22日发售，容量4MB，定价3900日元。这一作的角色、内容与音乐完全实现了原创，游戏内容进行了大幅充实，操作感觉也进行了平衡，成为《洛克人世界》当之无愧的完成型作品。本作的剧情讲述谜之机器人军团“太空侵略者（**スペースルーラーズ**）”来袭，前去迎战的洛克人发现自己的最强武器“超级蓄力枪”居然完全无效，结果一败涂地。莱特博士为了使洛克人具备对抗“太空侵略者”的能力，为它换上了蓄力枪的原型“洛克飞拳（**ロックンアーム**）”，洛克人得以重新出阵。这种新武器可以当成回力标用，但射程有限，操作方法和原来有所区别。另外，本作中新辅助机械“探戈（**タンゴ**）”和作为隐藏强化道具的“水晶（**クリスタル**）”。本作的人型BOSS阵容达到了史无前例的14位，其中包括前四代的4位原创BOSS，历代洛克人杀手全员复活的最终版面令爱好者们感动不已。整部游戏的最终BOSS不是“威利机器”而是人型机器人，这在当时的《洛克人》作品中也是绝无仅有的。对于喜欢旧《洛克人》系列的人而言，《洛克人世界5》无疑是极具收藏价值的一款名品。

《洛克人世界5》的BOSS们



SRN.001 地球（アース）

特殊武器：焰光追迹炮（スパークチェイサー）

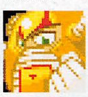
突然向地球袭来的“太空侵略者”的首领。身体由完全不会被“超级蓄力枪”击伤的物质制造而成。有极度洁癖，喜欢使用不让对手靠近自己的战法。



SRN.002 水星（マーキュリー）

特殊武器：攫取触杀（スナッチバスター）

用液体金属制造的机器人，装备了可以夺取敌人体力的武器“攫取触杀”。由于有时连同伴的体力也偷，朋友非常少。和冥王星的关系尤其糟糕。



SRN.003 金星（ビーナス）

特殊武器：气泡炸弹（バブルボム）

像螃蟹一样没法直着走路的机器人。非常喜欢漂亮，每天早上一定要洗澡，但另一方面又具有很强的攻击性，也就是所谓的二重人格。使用可以封锁敌人行动的武器“气泡炸弹”。



SRN.004 火星（マース）

特殊武器：光子火箭（フォトンミサイル）

光子火箭、诱导导弹、速射弹、地雷等等，身体里内置了丰富多彩的武装，纯粹是个会走路的火药库。最近走路时总是一不留神就掉出地雷来，本人对此似乎非常苦恼。



SRN.005 木星（ジュピター）

特殊武器：电子冲击（エレクトリックショック）

太空侵略者中唯一一个拥有飞行能力的机器人。在过去的文明中活跃的时候曾经搭载过百万吨级的炸弹，可是因为在屋子里使用过于危险，就改用电击来进行战斗了。



SRN.006 土星（サターン）

特殊武器：黑洞（ブラックホール）

拥有短时间内令时间与空间完全停顿能力的机器人，更可以使用黑洞把敌人从远处吸过来。但由于个性懒惰，呼叫同伴时也常常用这手，因此不怎么招人待见。



SRN.007 天王星（ウラノス）

特殊武器：深挖手臂（ディープディガー）

拥有太空侵略者第一怪力的机器人，喜欢作出震塌天花板或将身边岩石扔出的狂野攻击。但实际上，它的身体里没有安装任何武器，根本不是用来战斗的设计。也就是说，那些攻击方式不过是一种可怜的执着而已。



SRN.008 冥王星（プルート）

特殊武器：破坏冲刺（ブレイクダッシュ）

为了在密林地带应用而开发的太空统治者。像猫一样敏捷的运动性能完全超越了其它同伴。后来的冲击人（**スラッシュマン**）似乎就是参考它而开发的。



SRN.009 海王星（ネプチューン）

特殊武器：凝缩盐水（ソルトウォーター）

装备了能使所有金属生锈的特殊武器“凝缩盐水”，被所有机器人畏惧的机器人。但实际性格和外观不同，是个非常悠闲且随性的人。



（无编号）太阳神（サンゴッド）

特殊武器：太阳闪光(サンフラッシュ）

《洛克人世界》最后的BOSS，威利博士从宇宙文明遗产中发掘出来的古代最终兵器。它诞生的文明从未停止过战争，为了肃清一切，太阳神才被制作出来。尽管威利对它的原始程序进行了封印，但以破坏一切为目的的太阳神最终解开了封印，连威利也一起打倒了。在经历了和洛克人的大战之后，太阳神被洛克人“人类与机械人和平共存”的理想所感化，做出了“自己也要为这种理想尽最后的职责”的判断，将机器人的命运托付给洛克人后，用体内装设的强力炸弹将威利的人工卫星彻底摧毁了。

——附录：《洛克人》系列的编号设定

DRN：莱特博士造机器人系列（ドクターライトナンバーズ）

DWN：威利博士造机器人系列（ドクターワイトナンバーズ）

RKN：洛克人杀手（ロックマンキラーズ）

SRN：太空侵略者（スペースルーラーズ）

文、责/署子





游离在生与死的边缘

死神的掌上团体剧

文/绫小路义行
责编/雪人

雪人：怎么这次的标题这么正经？？是不是有什么阴谋？？

绫小路：你实在太看不起我了！就算是狸猫，也是有正经的时候的！

雪人：越来越可疑了……

绫小路：就算XBOX360的首批货贵为天价，就算《生或死4》延期发售了，就算不能第一时间看到小霞的最新造型，就算每个月的这几天都会被催稿成为生与死边缘的徘徊者——我的眼睛里也还是跳跃着正经的火苗的。

雪人：-_-b 我就知道……

撇开现在已经完结的《机动战士高达SEED DESTINY》不谈，也不要拿那漫长得已经无法详细计算的《名侦探柯南》来比较（手指下意识抽筋中），若问到目前在国内最红的长篇动画是什么--答案当然是《火影忍者》。

等等，这不是明明写给《BLEACH》的文章么？好好的怎么给《火影忍者》唱起赞歌来了？

若问到目前在国内最红的长篇动画是什么——答案当然是《火影忍者》——当然，还有《BLEACH》！（雪人"-_-# 没人会像你那样生硬地转换话题吧？！）

虽然在前几期已经写过《BLEACH》的评论文字，但那才只是主人公等人初踏入尸魂界的前奏罢了。直到十三队长齐刷刷地现身，在无数女性观众的忘我尖叫中，这《BLEACH》的好戏从朽木白哉那冷漠地一转身起，才刚刚开始！

低估了呀！太低估监督的险恶用心了呀！原来之前的二三十话才刚刚开了个头，什么石田雨龙，什么茶渡泰虎（这两个名字念起来还是如此地对仗……），在那十三队长的玉树临风面前，都要颤抖成风雨中飘摇的树叶呀！

好嘛，就算舍弃一个老头一个欧巴桑一只狐狸（明明是狗……）和一个怪物不谈，能用剩下的八名美型男和一个妖艳女来吸引读者和观众的眼球，这久保带人估计也不是什么心地善良健康向上的好作者--哦哦，碎蜂又在那边跟夜一打得火热了！久保带人你果然是个识相的家伙呀！

为什么要把非洲人也算成美型男呢——绫小路始终认为非洲人也是会有FANS的，皮肤黑才健康嘛！

从朽木白哉首度现身将露琪亚抓回尸魂界开始，大概就已经有许多人茶不思饭不想了--"多么帅气的贵公子呀！""算上副队长在内的话，岂不是会有26名帅哥？！"这种"尸魂界就是帅哥集中营"以及"护廷十三队就是新生偶像团体"的错误

判断，曾在一护学会始解斩魄刀进入尸魂界之前，一度成为众多女性读者心中的美好憧憬。

随后登场的三番队队长市丸银，虽多少让无数正统美型拥护者惊慌了一下--"呀！蛇呀！""啊！狐狸！""哦！绫小路！"--但考虑到近几年即使恐怖如伏地魔阴险如大蛇丸，都有着广泛的人民群众基础，所以在小小的议论之后，"三番队的小银银好可爱"的呼声，再次助长了"十三队长是庞大后宫"的嚣张气焰。

说到这个市丸银，每次都是吐着信子般的神秘登场，永远也睡不醒的眼睛--单眼皮男生心中永远的痛："你把眼睛给我睁开看着我！""老师，我这已经是睁开的了啊！"--以及那张一口就可以吞下一只鸵鸟蛋的奇异嘴巴，都成了他最鲜明的个人特色。"射杀吧，神枪！"作为首次亮相的见面礼，给了当时等级极低的战士型角色黑崎一护一个难看的下马威，随后与蓝染之间表现出的若即若离的暧昧关系，除了让正统观众一口咬定"绝对是市丸杀了蓝染"之外，更让心怀叵测的同人女们轻松地嗅出了"他们之间有不可告人关系"的微妙气息。曾身为蓝染的部下，当上队长后又始终与蓝染不和，在蓝染突然暴毙时的神情又难以捉摸。是情杀？是仇杀？所有的一切真相，都在蓝染露出狰狞面孔之后，将整个《BLEACH》的高潮掀到最高点。

五番队的蓝染队长，从登场到被杀，出现的次数绝对比绫小路喝豆汁的次数还少。温柔的笑容，斯文的眼镜，以及"跑都跑那么帅，我真幸福"的行动方式，无一例外地迅速成为人气沸腾的师奶杀手。尽管剧初他的死，曾迷惑了不少天真观众的眼睛，但随后在尸魂界混战时卷土重来的邪恶气息，更征服了刚刚从韩剧风潮中清醒过来的少女--"啊！那分明就是裴勇俊啊！""裴队长，请一定要给元彬幸福！""……"（雪人：-_-b 这死狸猫永远也改不掉的万恶配对爱好呀！）以诈死作为实施阴谋的手段，其实算不上什么新颖的手法，尤其在观众得知这位裴队长拥有的是具有催眠万物能力的斩魄刀的时候，"岳不群"的阴影就更加严重地侵袭在众人心头。直到他揭露出与大虚建立"平等、互助、友爱"的三民主义条约的时候，久保带人推波助澜地就将刚从高潮中摔落的漫画剧情，又推上了新的起点。

作为第一个在单挑中被击倒的队长级角色，更木剑八能够不依靠外表就笼络到FANS的心，靠的完全是他独特的个人魅力。身为十三队长中唯一一个没有经过测验而只凭借力量就获得席位的上位死神，也是队长中仅有不会万解的一个，与副队长草鹿八千留的组合更是"猛兽与罗莉"般的奇特搭配--所有笼罩在更木剑八周围的疑问，都将这个视战斗为生命的男子美化成了大无畏的先驱代表。与一护从相识到相知再到相惜（之所以没有相爱，是因为更木不够美型……），他所展现出来的男子气概，都能从他以肉体之痛作为破解东仙要招式的手段中一一挖掘出来，而他古怪的发型也在给人以"刺猬背酸枣"的联想同时，将这个长相凶恶的男子柔化出了一丝可爱。

日番谷冬狮郎的迅速窜红，不仅在于朴璐美热血冲动的少年声赋予了这个家伙以爱德华式的飞扬跋扈，更重要的还因为这个少年对情义的重视和隐藏在稚气外表下的成熟。身为有史以来最年轻的队长，冬狮郎的实力从他轻松驾驭冰系最强斩魄刀将市丸打得节节败退中就能看得出来，而少年白头的外貌特征，多少也让有着浓厚正太情结的女性FANS绽放出了"不许非法雇佣童工"的母爱光芒。与五番队的副队长间有着不清不楚的瓜葛（雏森是姐姐……），身边一直跟着的副队长乱菊也同样是性感系的成熟美女，由此我们可以得知在这个乳臭未干的小子心中，一直深深地扎根着"有奶便是娘"的深厚恋母情结。（绫小路被冬狮郎的FANS愤怒地打成残障）

相比起其他几支队伍总体素质的参差不齐来说，六番队在漫画读者和动画观众的心目中，无疑是神一样的组合：美型野性的阿散井恋次，以及美型高傲的朽木白哉，"美型+美型=超美型"的公式一旦成立，其视觉杀伤力就是无可比拟的。从出场起就声势浩大的白哉（一定要加上"大人"才能描述出他在FANS眼中的崇高地位），在尸魂界篇里显示出了雄厚的经济背景和身为地主富农的小康生活：头上箍着很像美发厅卷发棒的"牵星箝"，十足的《功夫》里包租婆的打扮；脖子上





九番队队长东仙要——一个是狗头人身（埃及的新图腾？），一个是非洲盲人（已经是非洲人了，还是盲人……瞧这凄惨的……），得不到万千宠爱似乎是理所当然的事情，于是两个不美型的队长被作者的黑手无情地撮合到了一起，共同并肩作战地抵抗更木剑八的挑战——一场战斗三个怪物，啊呀呀，我的眼睛要瞎掉啦！（雪人：死吧！你这以貌取人的狸猫！）

相比狛村与东仙的组合，另一对队长间的相亲相爱无意就养眼得多。为了将露琪亚从行刑的刀口中救下来，明明是十三队长却要叫十四郎的鸳鸯刀之一，与以调戏眼镜娘为快乐的鸳鸯刀之二八队长京乐春水，联手破坏了可以变成火鸟的巨大双极——而接下来以一己之力连战两位队长的，就是那位看起来很是眼熟的一队长山本元柳斋重国。双鱼理与花天狂骨，是整个尸魂界仅有的两把成对的斩魄刀——这种天上天下，只有你我心相印的暗示，验证了浮竹十四郎与京乐春水之间隐藏得极为巧妙的朦胧情感。（雪人：连这两人都不放过，绫小路你真是个禽兽啊！）相比起来，一直深藏不露的山本元柳斋大叔就开放得多，不仅一句"你俩是我最心爱的学生"就意味深长地叹息着师生恋是永恒的禁忌（雪人：连大叔都不放过，绫小路根本就是禽兽不如啊！），干脆利落地脱光上衣秀肌肉更展现了他宝刀未老的健硕身材——啊啊啊，大叔您真的不是龟派气功的创始人吗？！山本元柳斋的斩魄刀号称是火焰系最强的刀，以一对二（其实是一对四把刀了）也完全看不出有落败的趋势，倒是那把看起来威力超群的流刃若火，拿来与东狮郎的冰轮丸拼一下，不晓得会有怎样的效果。

围的围巾就号称价值十栋楼。功力深不可测，尽管在与夜一比试瞬步的环节里显示除了学艺未精，但好歹白哉大人的一招一式都帅气到没天理，完全不像一护那样猛打猛撞，反倒贵族气息浓郁地绚烂了少女的眼球。为了救出露琪亚而苦练出万解，兴致勃勃地跑去挑战白哉大人，结果我们同样有着无数支持者的恋次副大人，又一次被白哉大人那尊贵而华美的脚踩在脚下——哦，白哉大人，轻点踩，别踩伤了恋次副大人的脸和弄脏了您的鞋！（雪人：-_-b 这都是什么心态啊！）在将露琪亚从刑场救出的激战中，领悟出万解的一护三大人（雪人：这又是什么诡异的称呼！）极为嚣张地瞬间秒杀三名副队长，与白哉正式的交手更是动画版前六十话中最精彩的篇章。"月牙天冲"对"终景 白帝剑"，在红色月亮下飘舞的樱花花瓣中，我们的一护三大人必将与白哉大人天荒地老永垂不朽！（雪人：……）

为了让一直被众多俊俏的死神排挤得无处藏身的石田雨龙能够发泄满怀的怨愤，用涅兰利作为对比，无疑是让宇智波佐助的FANS能够获得心理上的平衡。身为十二番队的队长兼技术开发局的局长，涅兰利的外表有着让人唾弃的丑陋。拿耳朵当飞镖已经很不可理喻了，用眼球当凶器那是大陆版电视剧《风云2》里断浪才会使用的搞笑手法（雪人：就算你是《风云》的漫画FAN，也不用这么诋毁电视剧吧？），一开始说话说得蛮横无比，却在雨龙彻底解放灵子甲胄后（听起来可疑地想起了《樱花大战》……），被不费吹灰之力地打成了黏液（用剑刺自己，这小子果然有被虐倾向……）。因为外表上的恶心，使得涅兰利成为完全为突出雨龙的帅而诞生的角色，不被观众瞩目是正常的，因为他创造了一个美艳的人造女副队长而令男性观众心生嫉妒也是正常的。同样受到冷落的，自然还有七番队队长狛村左阵和

大概想企图中和一下男性观众日渐积累的怨愤情绪，在大肆渲染了男人间的不清不白之后（雪人：那都是你一个人的假想吧？！），将晒成小麦色结果晒过头变成巧克力色的四枫院夜一抓出来撑场面，与之配对的人选不出意料地选中了二番队队长碎蜂。基本上，夜一与碎蜂的故事，完全是可以用"红蔷薇"和"红蔷薇花蕾"来概括的。一个是曾经的特别机动部的部长，一个是曾经誓死效忠的部下，发生在二人之间的情感就算用脚趾也能猜得到是顺理成章了。结果红蔷薇与红蔷薇花蕾的生活并不幸福，在某种不知名的原因促使下，夜一没有留下任何言语就失踪了。伤心欲绝的碎蜂从此过起了无情无爱的生活——某个阴暗

的角落里，那个叫做浦原喜助的男子很欠扁地摇着扇子唱着"我是红蔷薇花蕾的妹妹"这样的无厘头歌词。因爱生恨的二人多年后重逢，碎蜂很识相地不断撕扯着夜一的衣服，夜一走投无路地无助躲闪着，兽性大发的碎蜂紧追不放地露出了狰狞的笑容--再这么写下去就快成十八禁小说了……夜一随后极为潇洒地挡住了碎蜂的全力攻击，以及碎蜂撕心裂肺地大喊了一句"当时你为什么不带我一起走"，两个女人深情地抱成了一团在地上翻滚……看样子绫小路果然有写十八禁小说的天赋。

还有一位队长没提到，四番队的卯之花烈。简单的形容就是：大妈，长辫子，斩魄刀的能力是召唤出恶心的软体怪物把人吞下去治疗……这样没人想看更详细的评述了吧？OK，就此跳过……（雪人：年龄歧视和相貌歧视是不道德的！）

PSP一直是众所周知的史上最大冷饭锅，各大厂商都纷纷把自家的成名作品从家用机平台上"移植"到PSP里。在这样一种新瓶装旧酒（还往往装不满）的情况下，任何一部全新的原创游戏作品诞生，都是一件值得注目的事情。

《BLEACH》之前在PSP上就发行过一款改编的FTG对战类游戏，由于采用了卡通渲染，使得人物动作在流畅的同时也不失原作的神韵。丰富的剧情模式和有趣的卡片收集都让游戏在FANS中获得了不错的口碑，但缺乏隐藏人物的支持和可选角色过少，都成了该游戏最大的缺点，为此，在伴随动画的播出进入了一个新的高潮的同时，PSP版的《BLEACH 炙热之魂2》应运而生。



新作延续了前作的风格，画面依然采用了前作的图像引擎，但在面部表情和口形方面加以调整，使得画面看起来更加柔和清爽。值得FANS高兴的是，除了原有的主角阵容，在前作已有的登场角色基础上，本作又新添加了浦原喜助、市银丸、日番谷东狮郎以及朽木白哉这样的超人气角色。动画中华丽的"端坐霜天，冰轮丸"和"散落吧，千本樱"这样超绚必杀技，在游戏中都以全新的面貌予以呈现，可以说是在最大程度上满足了FANS的需要。

商店模式依旧被保留下来，不仅可以购买卡片和壁纸，包括角色语音在内的更多隐藏内容极大地丰富了游戏的可玩性。故事模式方面依旧遵从动画的流程，熟悉的台词和经典场景都能一一看到，加上原班声优的全力出演，令本作在娱乐性方面不输给同期的其他游戏。

值得一提的是，本作新加入了"护廷十三番队入队"模式，可以选择任一角色加入十三支队伍中的任何一队，然后从二十席一路拼杀取得队长的资格，并在成为该队队长后获得相应的属性奖励，可以说是FTG里养成方式的一个变种--可惜的是，拼杀过程中只是重复与游戏中提供的角色进行战斗，不会有新人物出现，想看到"流刃若火"或者"花天狂骨"的玩家大概要失望了。



本作不仅语音量相当大，收集的动画画面数量也相当多，单是开场的前言就会随机刷新出一位队长的肖像，选择菜单的界面更是制作得极为精美，搭配专门选定的新主题歌，制作方在细节方面体现出来的用心还是值得赞许一下的。

因为是纯FANS向作品，所以本作不能当成是正统的FTG作品，一心想获得《VF》或者《铁拳》式手感的玩家不会对本作有兴趣；相反，那些只想重温动漫里值得回忆片段的玩家，则会为本作不错的游戏素质感到惊喜。

接下来《BLEACH》还将登陆NDS平台，已经俨然成为集英社准一线大作的《BLEACH》，不仅令久保带人获得了与岸本齐史相同的境遇，更成为继《NARUTO》之后在日本和国内风靡了ACG三界的大热作品。我们有理由相信，在剧情已经渐入佳境的现在，《BLEACH》必定会将这股发烧浪潮一直席卷下去，成为未来很长一段时间之内的大众话题。

如果死了就可以进入尸魂界见到闪烁着偶像光辉的队长大人们的话，这说不定会是一个相当危险的诱惑--徘徊在生与死的边缘，即使因为DOA4不能抢先体验而心底流血，回过头来看看白哉大人的卷发棒也是一件赏心悦目的事情。

冬天明明已经来了，血液反倒更加沸腾起来——护廷十三队，叫我如何不爱他？



口袋影视《梦幻与波导的勇者》服饰大赏

2005口袋妖怪剧场版新片《梦幻与波导的勇者》早在7月16日就在日本上映了，可惜国内的PM迷都无法在第一时间欣赏这一巨作。不过艰苦等待的日子就要结束了，随着年底该影片DVD的发行，大家很快就能观赏到该剧场的宏伟阵容。

《梦幻与波导的勇者》讲述的是正在旅行的小智一行来到罗塔市中心的欧鲁德朗城堡，这里正举办着庆典仪式，纪念数百年前使用了“世界之树“力量来停息战争的波导的勇者——亚伦。随后小智参加了一年一度的勇者选拔，并在比赛中胜出成为新的“波导的勇者”。在庆祝小智优胜的舞会中，梦幻突然出现并带走了皮卡丘，同时破解了数百年封印的路卡里奥也出现了，剧情就此展开……

关于本片的详细剧情，大家可以查阅《口袋迷2》，我们这里要介绍的是片中各角色的服饰变化和新出现的人物。

首先是主角人物的服饰，看过动画的朋友可能都会有这种感觉：各个主角的穿着都是千篇一律，始终穿着同样的服装（难道从不洗澡换装？）……而本片中各主角的服饰则让人耳目一新，完全是“入乡随俗”，按照剧情中的场景来着装的，大家可以看看各个主角在传统影视和新剧场中着装的差别。

文/皮卡秋

动感十足的小智看上去是不是更加具有战斗力?

皮卡丘也穿上了新衣，不用担心冬天的来临了。

小胜的服装更适合于他调皮好奇的性格。

小遥穿上传统的红衣裙更显女孩的魅力。

小刚无论如何穿戴都改不了色迷迷的本性。

火箭队改装倒是屡见不鲜，不过喵喵的盔甲尤为有趣。

亚伦:声优山寺宏一,最早的“波导的勇者”,他传授给路卡里奥波导的力量。

琪朵·萨玛斯：声优ベッキー，世界第一的冒险家，追逐着喜欢的梦幻。



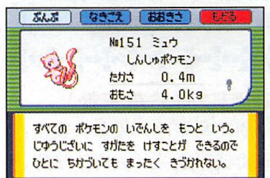




←最后让我们来看一套现实世界中的口袋妖怪服装——美女小霞！这可不是改出来的图片，而是真实的可以订做的哦！

口袋资料 梦幻官方捕捉方法介绍

No.151梦幻——宠如其名，幻想中的口袋妖怪，是所有口袋妖怪游戏中最难得到的神兽，连超梦这一超强PM都是由它的基因改变而来。从最早的GB版《口袋妖怪红/绿/黄》到GBA的《口袋妖怪红/蓝宝石》，梦幻都是无法得到的宝贝（用金手指的不算），直到《口袋妖怪火红/叶绿》上市后才能够从梦幻岛上捕捉它，但梦幻岛无法在正常的情况下到达……同样，影视动画中也少见它的踪影（众所周知游戏中的许多神兽都是靠剧场播放时赠送得到的），直到今年暑假的《梦幻与波导的勇者》上映后大家才真正看清梦幻的真实一面。现在我们就来介绍得到梦幻的正规途径。



作为拥有所有口袋妖怪基因的超能力系口袋妖怪梦幻，有着许多和普通精灵不一样的特点。例如它在10级时能够掌握变身这一招式，犹如百变怪一样变成任意口袋妖怪的样子，加上它能够学习全部的普通或者特殊招式机器，这更加给梦幻添上一份神秘的色彩！同时，新版游戏中梦幻具有“同步”的特性，也就是说如果对手让梦幻进入异常状态，则它自己也会进入同样的状态，真所谓“以其人之道还治其人之身”！顺便一提，梦幻在30级学习的“挥手指”，能够从300多种招式中随机使用一种，这样一来梦幻在战斗中更是变化莫测……

言归正传，如何得到梦幻呢？首先还是老一套方法，拿到今年7月在日本上映的电影《梦幻与波导的勇者》电影预售票（价格为大人1300日元，儿童800日元，发卖时间在4月16至7月15日，如果错过了可以在yahoo拍卖网上购买二手的），在预售票上方就有附赠的兑换梦幻券，另外还能获赠一本《收服梦幻官方指南》，里面有写捕捉梦幻的准备事项、兑换的地点、时间和电影相关情报等。兑换前要做好如下准备工作：





1、准备好电影预售票的兑换梦幻券和GBA/SP及正版的《红/蓝宝石》、《火红/叶绿》、《绿宝石》卡带之一。

2、卡带要有进度，而且要完成这些步骤：取得游戏图鉴（这个在游戏初期就有了，注意并不是指要取得通关后升级的全国图鉴）；到达任意一个PC中心；身上的队伍留出至少一个空位置。



然后就可以去兑换梦幻了，工作人员会将梦幻的数据输入你的卡带！

文/皮卡秋

现如今掌机市场虽有PSP和NDS等一些大牌掌机，但是GBA却是占有率最高的我想这足以说明GBA是一款非常棒的主机。（王朕天）男，17岁，吉林省吉林市昌邑区十三中学高一三班，132012

音乐欣赏





GBA平台的宝石版在口袋历史上是一个里程碑，不仅在系统和可玩性上大幅进化，连音乐的水准也是上升了一个层次。当然，我这里说的“层次”并非指单纯的音质，毕竟拿早期GB的MIDI来比是很不公平的。不过从音乐曲风的覆盖面以及伴奏等一系列角度来说，我们还是很明显的看到宝石版音乐的升级。

任天堂官方在03年4月26日，也就是游戏发售5个月后推出了原声碟，2CD收录了100余首曲子，涵盖了宝石版所有的BGM，对于FANS们来说，还是很有收藏意义的。这次我们先来谈下CD1中几首有特色的BGM。

首先就是track05，这首是天元镇，也就是主角冒险出发点的主题音乐。和以往的传统一样，它曲风相当舒缓但又富有节奏感，仿佛是在营造一个温暖舒适的家庭气氛，又是激励着玩家向未知的区域去冒险。相信这首曲子是大家最熟悉的BGM之一，无论是游戏刚开始，或者打败四大天王后，都会与它陪伴的。

接着是track32，这是卡伊那市的主题乐。相信当玩家刚踏上这个充满阳光和沙滩的海边大都市，听到如此振奋的旋律，都会留下很深刻的印象吧！本曲最代表性的部分莫过于那连续的4声钟响，把海边都市的喧闹和车水马龙的场面勾画得淋漓尽致。

再来听听track35，这是骑自行车时的主题乐。玩口袋的玩家没有不愿骑自行车的吧，那么显然也不会有任何人对这旋律陌生。前奏部分是不断攀升的音阶，就好像我们骑车时那由慢到快的过程。强烈推荐！

然后是track44，这是哈吉镇的主题乐。哈吉镇就是坐落在流行瀑布附近的那个山村小镇，由于地形偏僻，所以村民们也养成了安于本分，与世无争的性格。从本曲的极其轻柔的旋律，我们也很强烈地感受到了这一点，闭上眼睛细心品味，仿佛身处于那与世隔绝的世外桃源。

最后来听下track48，这是111号道路的主题音乐，大家想想111号道路在哪里呢？对，就是那弥漫着沙尘暴的广漠。本曲的旋律刻意营造了一种神秘和危险的气氛，如同吟唱的咒语，但是不断向上攀升的旋律又在激发玩家去探索。沙漠中既充满着潜伏的口袋妖怪和口袋训练员，也有幻影塔和岩神柱遗迹，伴随着这如魔咒般的旋律，快快去探索吧！

读编往来



请告诉我《口袋妖怪》红宝石386中炎帝、水君、雷皇许愿星的捕捉地点，丑鱼怎样才能把美丽度提至最高使其进入？（浙江余姚 潇豪欢）

■炎帝、水君、雷皇在都狩猎区。用22或24号果实做的糖果可以加美丽度。

在口袋怪兽《绿宝石》中如何到达战斗边境？（上海 秦同）

■通关后可以在家里拿到船票，然后就可以在任何的码头坐船前去。



请问一下，《口袋绿宝石》的那些邮件有什么用，星沙啦、星星碎片又有什么用，还有剩饭在哪买？（广东 柯雷）

■邮件用来联机时给朋友写东西，没多大实用；星星碎片之类的用来卖钱；通关后去码头坐船，在船的最底层的垃圾桶里找到剩饭，另外在战斗边境可以买。



《口袋妖怪·火红/叶绿》中怎样得到剩饭、竞争背心和安闲铃？小海马（116）怎样进化成最终形态？在中文版中能得到该进化道具吗？（广东 潘嘉立）

■火/叶里有2个剩饭，在卡比兽睡觉的地方用探测器就可以找到；竞争背心在第八个馆主所站的位置，挑战完他后和他对话，他就会离开，然后去他站的位置使用探测器便可找到；全国编号116的小海马是升级进化成刺海马，然后让刺海马携带龙鳞再通讯进化，龙鳞在6岛的右下方可以捡到。

GBA的价格看得我眼发亮，GBM的价格看得我眼发直，NDS的价格看得我眼发绿，PSP的价格看得我眼发白。（罗佳）男，12岁，广西桂林榕盟路19号366，541001

口袋战术 漫谈追加效果

口袋妖怪那种类繁多的技能也是游戏的一个重要特征，300多种PM再加上这些令人眼花缭乱的技能，可以组合出无穷无尽的战术搭配。这也是口袋的战术为何如此博大精深的一个重要原因。闲话少叙，这次我们谈一下技能中的重要一环——追加效果。



追加效果是衡量攻击技能的性能的一个重要方面，和威力、命中率、PP等因素比起来更是有过之而无不及。打个比方来说，“神圣之炎”虽然威力不出众，PP也少的可怜，但因为拥有50%的追加烧伤效果，因此当之无愧的排名火系技能No.1，凤王有了它后就不用再去考虑其它技能了。不过追加效果起到的毕竟是辅助作用，所以不能喧宾夺主。这个例子就是“碎岩术”，50%几率追加降物防的效果不可谓不佳，但形同虚设的威力直接影响了它的作用，毕竟击倒对手才是第一目的；另一个例子就是电磁炮，100%追加麻痹的效果自然不错，而100的基础威力也能让人满意，但是区区50%的命中率实在太不保险，所以一般我们还是踏踏实实地去选择10万伏特。

追加效果可以根据结果的不同来分类，首先就是追加异常状态。这里面最让人熟悉的莫过于冷冻光了，虽然追加效果出现几率仅有10%，但带来的冰封效果实在可怕，基本上能让对手这只PM报废掉。希望老任能在新作中对此有所调整，不要再让一次冰封效果来左右整个战局了。其它常见的还有追加麻痹的压制、追加害怕的岩崩、追加中毒的毒炸弹，它们的追加几率都是30%，在威力、命中率等方面也能让人满意。压制最常见的使用者就是卡比兽、布鲁皇、圈圈熊这三只,它们的共同特点是攻高速慢，虽然有不少场合它们会去选择威力更高的报恩甚至是舍身撞，但是利用压制带来的麻痹效果来弥补它们的速度不足，也是一个不错的方案。岩崩的害怕效果在双打时尤为显著，单打时也能让人满意。岩系PM大多速度很慢，但化石飞龙却有着一流的速度，能很好地发挥岩崩的追加效果。佩带专爱头巾的化石飞龙不仅能依靠岩崩带来很可观的攻击力输出，且一旦打出害怕的效果就等于平添一次攻击机会，能获得不小的优势。毒炸弹有着可观的攻击力和追加效果，可以说是大多数毒系PM的必备技能。附加的中毒效果可以看做是技能威力的进一步上升，况且即使对于抵抗毒系的岩、地面、鬼等属性来说，虽然威力打了折扣，但中毒效果只要存在，对方一样会吃不消的。

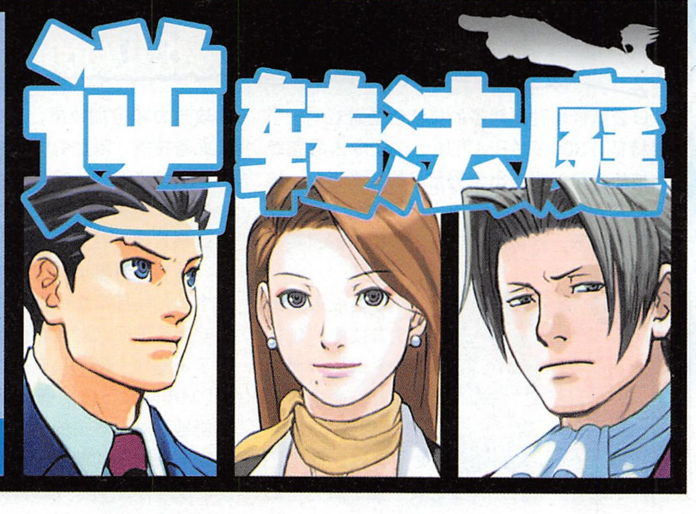
然后来看看追加能力变化的效果，先来看看几个追加防御下降的技能。追加防御下降的直接影响就是下回合对方将会承受更加严重的伤害，为了消除这个影响只有被迫换人，但如果换上来的PM再次被下降防御，那么就会处于相当不利的境地。对于攻击的一方来说，有时候就可以靠连续下降防御的效果来撕开对手的铜墙铁壁。常见的技巧有破碎爪、咬碎和精神干扰，钢尾巴由于属性和命中率的问题，使用频率并不是很高。袋龙、杀手兔、穿山王就可以常常考虑破碎爪，这高达50%的追加效果不容忽视，更何况它们本来就有不错的攻击力；咬碎和精神干扰都是下降特防，且基础威力本来就很高，有时候常常就能见到地狱狗不断地靠咬碎逼迫对方不停的更换PM。和追加防御下降相对应的就是己方攻击上升，可用的其实只有合金十字的彗星拳。本来钢属性的彗星拳在攻击属性方便并不怎么样，因为钢只能克两个属性，但却被4个属性所抵御，可是由于合金十字出众的攻击力，以及这20%的追加攻击上升的效果，拥有彗星拳的合金十字成为一把锋利的尖刀，试想一下如果连续出现攻击上升的时候会是怎样一番情形吧。银色之风和原始力量有10%的几率提升全能力，不过它们基础威力太低，PP值太少，所以这提升全能力的机会也是可遇不可求。其它的技能一般不怎么常用，要么因为追加效果太差，要么就是可使用的PM太少，像冷冻风、墨汁炮这样的技能表面看来不错，但实战中出现的场合却是少之又少。



总体来说，这些各种各样的追加效果，是对技能本身性能的一种修正，这种修正也并非是高威力所能够替代的。另一方面，这些追加效果都有不同的出现几率，归根结底还是需要一定的运气，不过也正是这么多不确定因素,才使得战局的结果更加扑朔迷离吧！

文/koflover

昨天在公车上，边上座着个小学生，手上拿着PSP，在看小说！不仅赞叹到“现在的小孩真幸福！”自卑ing……（廖读者）
男，16岁，福建南平解放路91号建大商厦1006室，353000



本月逆转方面值得关注的则是Capcom官方公布了其对于逆转各角色人气投票的最终结果，逆转全系列所有人物都包含在其中，也是最为权威的客观数据。另外本期的人物辞典收录的则是逆转系列中唯一的一对亲兄弟之一的罪门直斗。

文/逆转ACE站
责编/暗凌

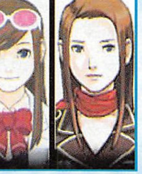
情报第一线

Capcom官方组织的历经近十个月的逆转全系列角色人气投票活动在2005年11月24日结束，本次活动全部共收到8102份有效投票，对全系列包括DS上新作《复苏的逆转》中登场的全部七十多位逆转人物都排出了最终由官方所认定的人气排名，应该说这次的票选结果是具有相当的权威性，投票的时间持续较长且参与者很多，因此反映出的整个结果都还是比较客观的。唯一遗憾的是《复苏的逆转》中的几位角色出场相对较晚，只在9月初才加入到投票的行列中，因此对他们来说很不利。

在官方最后公布的排名结果来看，御剑占总票数17%的优势拿下头号人气角色这是大家意料之中的，毕竟他作为第二男主角并拥有俊朗的外表和才华，很难让人不喜欢，尤其是女性玩家们。主角成步堂以仅相差48票的微弱劣势紧随其后，相对于支持者大多数是Fans和女性的御剑来说，成步堂的支持者中核心玩家和男性的比例要高一些。戈多检察官排名第三，这位充满悲情的人物的人气从初出场开始就飙升至誓与御剑一决人气天王的地步，而他的咖啡哲学更是吸引了大批的崇尚者。







真宵虽屈居第四，却是女性角色的人气王，不过自从宝月茜出场后，真宵的位置受到了一定的波动，若不是投票时间不利的话，花落谁家很难说清。楚楚可怜的绫美位居第五，其中当然有很多男同胞的功劳。千寻老师则是在最后一个月以14票的优势超越狩魔冥升到了第六的位置，小冥最终排到第七。八、九位则分别是系锯刑警和春美，讨人喜欢的大姉可是排第十哟，基本上系列的几位主要角色都顺利地跻身前十，只有那个倒霉蛋矢张是个例外，只排到第15名的位置。全部排名中位列倒数几名的都是系列中一言未发过的死者们，这是情有可原的，小中大这样的烂人与他们处于同一档次，可见他是多么不受欢迎。

最后不得不另外提一下最后阶段才加入投票的复苏的逆转中的几位角色，虽然投票“赛程”对他们不利，但是正处于新作发售期间他们自然也受到了比那些两三年前作品中的普通角色们更多的关注，而一直呼声很高的被认为未来极有可能取代真宵地位的宝月茜不负众望杀到了第14名的位置，而另一位复苏中非常有性格并且也受到关注的男性角色罪门恭介则是取得了第18名的佳绩，不过比较出乎意料的是大反派严徒海慈居然紧随其后排名第19。而宝月巴、市之谷、原灰分别是第26、42和44名，应当说复苏角色们的整体成绩都很不错，不过两位死者罪门直斗和多田敷并没有参加这次的投票。以下是这次官方人气角色投票的最终全部排名结果：

1	御剑怜侍	1404票
2	成步堂龙一	1356票
3	戈多	1090票
4	绫里真宵	809票
5	叶樱院绫美	401票
6	绫里千寻	380票
7	狩魔 冥	366票
8	系锯圭介	243票
9	绫里春美	221票
10	大婶	196票
11	华宫雾绪	189票
12	星威岳哀牙	132票
13	神乃木庄龙	117票
14	宝月茜	115票
15	矢张政志	97票
16	鹿羽里美	86票
17	裁判长	70票
18	罪门恭介	66票
19	严徒海慈	57票
20	狩魔豪	50票
21	亚内武文	40票
22	美柳千奈美	38票
23	王都楼真悟	34票
24	虎狼死家左右卫门	33票
25	须须木真子	32票
26	宝月巴	28票
26	天杉希华	28票
28	天杉优作	27票
29	ミサイル	26票
30	マックス	23票
31	荷星三郎	22票
32	御剑信	21票
33	逮捕君	20票
34	绫里舞子	19票
35	芝九藏虎之助	17票
35	大将军	17票
37	星影宇宙之介	16票
37	アクロ	16票
39	トミー	14票
40	服务生	12票
41	（田比）忌尼	11票
42	本土坊薫	10票
42	市之谷响华	10票
44	绫里贵美子	8票
44	小池	8票
44	ミリカ	8票
44	原灰奖	8票
48	大泷九太	7票
48	叶中のどか	7票
50	大泽木	6票
50	五十岚将兵	6票
50	立见七百人	6票
50	灰根高太郎	6票
50	尾并田美散	6票
55	姬神樱 5票	
55	诸平野贵雅	5票
57	宇在拓也	4票
57	小中大	4票
57	高日美佳	4票
57	吞田菊三	4票
57	堀田院长	4票
57	小屋管理者	4票
57	町尾守	4票
57	间宫由美子	4票
57	ベン&リロ	4票
66	绫里供子	3票
66	松竹梅世	3票
66	藤见野	3票
66	美柳勇希	3票
70	冈高夫	2票
70	雾崎哲郎	2票
70	叶中未实	2票
70	山野星雄	2票
74	生仓雪夫	1票

人物辞典



罪门直斗

29岁　高级检察官

罪门直斗是位天才的检察官，在两年前就获得了象征检察官最高荣誉的“检察官之王”的奖杯。他与自己的哥哥罪门恭介搭档调查SL-9号事件，却在警局审讯时发生了意外，凶犯夺路而逃并准备挟持在警局办公室里等待姐姐的小茜。体格强壮、肉搏实力也很出众的直斗上前解救了小茜并与凶犯青影搏斗了起来，占据了上风并将青影制服，但不料却被惊吓过度的小茜误认为是凶犯被撞向了身后的盔甲上的利刃刺中背部，不过还并未致死。虽然三人均已昏过去，但心怀鬼胎的严徒却杀死了直斗，行侠丈义的罪门直斗以自己冤死为当时的SL-9号事件画上了句号。

游戏不是生命的全部，但是生命中不可分割的一部分。（孙立）
男，22岁，辽宁省大连市西岗区凤鸣街138号一楼，116021



人物事件分析

擦肩而过，瞬间铸就永恒 ——Nell心底的咏叹调

每一位认真体会游戏的玩友都应该有这样的体会：体验游戏有如结交朋友，从素未谋面到初次相逢，从相知甚少到了解颇多——相逢到相知本来是个水到渠成一样的自然过程，但是在这个rom随处可获、烧录设备唾手可得的游戏环境下，一款游戏能否比较长久地停留在玩家的主机中越来越多地取决于游戏给人留下的“第一印象”，可想而知，能够为自己带来大群固定玩家的游戏大多都有一套“引人入胜”的入门系统，那么，如果提起高战系列游戏的入门系统，相信每一位高战玩家脑中都会现出一个令人心醉的倩影——橙星军的美女CO，Nell。

从进入游戏开始，Nell那动人的微笑就一直陪伴在玩家的左右，身为教官的她不但在指导新手熟悉战场、了解规则时亲切有加教导有方，还在任务模式下为玩家提供战术方面的建议（任务战败后即可看到），甚至连存、取档这样琐碎的事情都要亲力亲为，不知疲倦的她给玩家留下的一直是个值得信赖、干练而又贤淑的成熟女性印象（其实她很符合“白领丽人”的概念），但是，不知各位玩家是否注意过这位高人气美女内心深处那段令人感叹的往事呢……

在AW1的第二关GunFighter中，有这样一段对话。

Nell（下N）： Andy，听我说！

Andy（下A）： 是的，少将。有何吩咐？

N： 有件事我刚发现，敌方CO名叫Grit！他是个远程狙击的行家，火力范围比一般人远很多！还有当他使用CO特技时，射程会变得更远。所以战斗中别忘了查看他的火力范围。

A： 明白。嘿，少将……你怎么这么了解这个家伙？

N： ……我们曾经是……朋友。嗯，我该说的都说完了。失陪。





A： 嗯？从没见过少将这样慌张。事情肯定没这么简单，能得出这个结论，足以证明Andy并非一个除了机械什么都不懂的小白——不过现在这不是重点，玩友们看到这里，心中一定也会出现一个大问号，对于军人来说，最了解的人无非两种，一是针锋相对的敌手，二是推心置腹的朋友。虽然此刻Grit确是以敌人的身份出现在玩家面前，可是Nell一句“曾经是朋友”又让人不免心生疑窦，这……究竟是怎样一回事？

在AW1的某关后，有这样一段对话。

N： Grit！

Max（下M）： Nell？你来这儿干什么？

Grit（下G）： 嘿，Nell。很久不见了。

N： Max，能让我们单独谈谈吗？

M： 噢，当然可以……

N： 你看起来挺好的。我还担心呢。

G：是啊，我一切照旧。你最近怎样？和Max相处得还好吧？

N：你离开橙星就是因为这个？你发觉到Max的想法，因为他是你的朋友，所以你……

G：哇！等等，听我说。我这样做是因为我就是这样的人，老同学。我去了想去的地方，留在了想留下的地方。仅此而已。

N：哦，我……

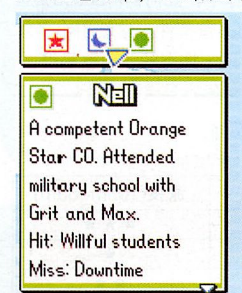
G：再会吧，Nell，多保重。

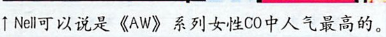
N：Grit……再见。

对高战的剧情比较了解的玩友应该都知道这样一件事：Grit原本隶属于橙星军，后来由于某些原因成为了蓝月军的一员(其实这一点在高战2代Nell的个人资料中就有体现)，这样Nell前面那句“曾经是朋友”的含义就已经得到了部分的解释——对，不是全部。

“和Max相处得还好吧”，“你发觉到Max的想法，因为他是你的朋友，所以你……”。这些拐弯抹角的话语到底想表达些什么？一言以蔽之，Max对Nell有好感，而Nell极有可能倾心于Grit，最后Grit选择了离开……

推论听上去也许很可笑，但是第一，头脑容易发热的Max确实曾因Nell的劝告而冷静下来，排除两人上下级关系这个因素，让铁汉Max听得进Nell逆耳良言的理由会是什么呢（男同胞们不妨回忆一下身边众人中谁的话最容易被自己接受），可惜的是游戏中Max没有主动做出任何可以支持这个推论的举动；第二，从Nell的话语中可以看出，她对Grit的离开是相当在意的，这件事在她心中可以说是一个心结，以至于一定要找Grit问个水落石出；第三，Grit离开的原因是什么？究其根本，是这三个战友的尴尬关系，如果三人继续在一起工作，Nell总有一天会面临着鱼与熊掌的艰难选择，这种情况是Grit所不愿看到的。最后，为了这段难得的友谊，更是为了不让Nell左右为难，Grit做出了一个足以影响三人命运轨迹的选择——离开橙星军（当然，促使Grit离开的原因不止这一条，这个问题留到对Grit的分析中解答）……




↑Nell可以说是《AW》系列女性CO中人气最高的。



遗憾的是，在DS版高战的人物相性表中，Nell与Grit之间没有任何加成，与Max也仅有5%，这说明了什么？并非前面的推断站不住脚，而是——Nell与Grit那份曾经的友情，已经在国家之间的切身利益面前而褪去了那曾经鲜艳的颜色，同时Nell与Max的“相处”也显然没有什么结果（Sami和Eagle尚未挑明关系，就已经有20%的亲密度了），但是在WarRoom中新增的1V3地图中还可以看到这三人同时出战的情景，这也许是三人最后的羁绊了。

曾经的朋友！曾经的少女之心！对于Nell来说，从Grit在她面前转身离去的那一刻开始，她的心就不再年轻了，从此以后，自己与曾让她心存好感的昔日友人再也无法站在完全相同的立场上；从此以后，橙星与蓝月之间的利害冲突取代了两人之间的美好回忆而成为想起他时的第一反应；从此以后，那份最青涩、最酸亦是最甜的心情点滴就被彻底地深藏在心中的深处，而她可能再也没有勇气去重新回味……

伤感的阴雨总会过去，我们现在看到的，仍是Nell那美丽的笑颜，不管那微笑背后是否还深藏着淡淡的伤怀，相信Nell早已走出了那段无力改变的过去，祝Nell美丽永驻，带领橙星军守护好那珍贵的和平！

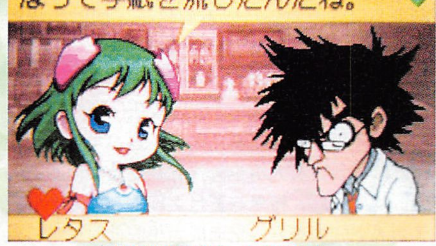


责编/暗凌
文/chinagba 一捂黄土



渔业篇

事件道具——装信的瓶子在第一年春天是无法钓得的，因为只有人鱼的爱情度大于40000，也就是黄心状态下才会出现（不止一个）。需要注意的是，如果主角与别的女友先行结婚，则永远也无法钓得。而夏秋的宝藏和六条鱼王，鱼竿的等级均要求LV6，也就是秘银以上（不含秘银）的高级工具。由于本作高级矿场一年四季皆可进入，行动快的玩家第一年春天便可得到诅咒工具。不过诅咒工具消耗体力、提升疲劳值的幅度都非常高，所以还是尽早转为祝福工具较好。不知诸位玩家可还记得在GBA版中的鱼竿不向下兼容问题，最明显的表现便是祝福鱼竿空竿率极高。NDS版中改进了这一点，祝福鱼竿与贤者鱼竿的用途完全一样，只是贤者鱼竿的上钩率更高一些。



↑养鱼池中可养鱼，也包括人鱼。

那么钓得的鱼如果不想出货放在哪里更合适？冰箱，可以；水池，也可以。这里的水池不是马屋旁的取水池，而是需要请木工增筑的水池：“池を造る”。但要注意的是，鱼放入水池中后将被判定为“不新鲜”而价格打对折，即大中小鱼的原价为：800G、480G、200G，而放入水池后再取出价格则变为：400G、240G、100G，当然，放入冰箱中不会发生此现象。不过喜爱大鱼的村民，如人鱼是不会嫌弃这一点的，所以用来送人或制作料理的鱼不妨存在水池中，而需要出货的还是直接出货较好。



↑瓶子里装的是人鱼母亲的信。

对于想娶到女神的众玩家来说，钓上全部的鱼是必备条件，但在本作中，如何钓得50000条鱼也是救出钓鱼组精灵的必备条件。这就引出了本次的研究——季节・时段・地点的钓鱼难易度。

钓鱼几率一览表（星数代表上钩率）

	季节	早晨(6-10am)	白天(10am-4pm)	傍晚(4-10pm)	深夜(10pm-6am)
瀑布	春	★★★★★	★★	★★★	★★★
	夏	★	★	★★	★
	秋	★★	★	★★★★	★★
	冬	★★★★	★★★	★★★★★	★★★

河流上游	季节	早晨(6–10am)	白天(10am–4pm)	傍晚(4–10pm)	深夜(10pm–6am)
	春	★★★★	★★★	★★★★	★★★
	夏	★★	★	★	★
	秋	★★★	★★★	★★★	★★
	冬	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★

河流下游	季节	早晨(6–10am)	白天(10am–4pm)	傍晚(4–10pm)	深夜(10pm–6am)
	春	★★★★	★★★	★★★★★	★★★
	夏	★★★★	★	★★	★
	秋	★★	★	★★★	★
	冬	★★★	★★★★	★★★★	★★★

女神泉	季节	早晨(6–10am)	白天(10am–4pm)	傍晚(4–10pm)	深夜(10pm–6am)
	春	★★★	★★★★★	★★★★	★★
	夏	★★★	★★★★	★★★	★★
	秋	★★★★★	★★★	★★★	★★
	冬	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★

龟池	季节	早晨(6–10am)	白天(10am–4pm)	傍晚(4–10pm)	深夜(10pm–6am)
	春	★★★	★★	★★★★★	★★★
	夏	★★★★★	★★	★★★★★	★★★
	秋	★★★	★	★★★	★★
	冬	★★★★	★★	★★★★	★★★

海边	季节	早晨(6–10am)	白天(10am–4pm)	傍晚(4–10pm)	深夜(10pm–6am)
	春	★★★	★★	★★★	★
	夏	★★★★	★★	★★★★★	★★
	秋	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★
	冬	★★★	★★★★	★★★★★	★★★

无名岛	季节	早晨(6–10am)	白天(10am–4pm)	傍晚(4–10pm)	深夜(10pm–6am)
	春	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
	夏	★★★★	★★★	★★★★★	★★★
	秋	★★★	★★★	★★★★★	★★★
	冬	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★



↑女神居住之地。

上钩物品特性比较一览

地点	空竿率	垃圾率	小鱼率	中鱼率	大鱼率
瀑布	高	无	高	低	低
河流上游	较高	低	高	低	低
河流下游	较低	中等	中等	较低	较高
女神泉	较低	较低	中等	中等	较低
龟池	低	中等	较低	较高	较高
海边	低	高	中等	高	较低
无名岛	低	中等	较低	较低	高

分析以上两表，从整体而言、早晨和傍晚鱼的上钩率都很高，而白天和深夜则很低。而按季节来划分的话，淡水鱼常在春、冬出现，海水鱼则在夏秋两季活动较为频繁。若对各地点进行具体比较，则能明显注意到女神泉、龟池、海边、无名岛是非常优秀的钓鱼地点，而其余场所要么是鱼难以上钩，要么是鱼的价值不高，实用性要比推荐的四处低得多。在此笔者具体分析一下推荐地点的特点——

女神泉：虽然钓上来的鱼大部分都是中小鱼，但每个季节鱼都很容易上钩，想尽快凑足50000条鱼的话，在这里钓是最佳选择。

龟池：鱼比女神泉稍难上钩一些，但钓大鱼的几率较高，能够保证鱼的数量和质量二者兼得，强力推荐。不过龟池的鱼在中、下午上钩几率较低，在此时间段不妨考虑下别的地点。



海边：除了春季，其余三季都很容易钓到特殊物品，尤其是夏季的海盗宝藏和秋季的古代鱼化石，都是数千甚至上万G的贵重品；另外钓上来的垃圾也实在是多且杂……总之是个检验玩家运气的地点，想靠钓鱼赚钱的玩家在夏秋两季千万别错过了这里哦！

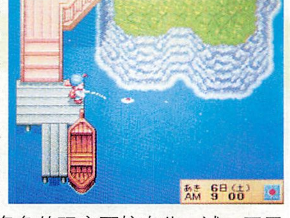


↑海边的宝藏。

无名岛：本作最容易钓上鱼的地方，而且大鱼率很高，不少鱼还是罕见鱼种。万分可惜的是买岛要先花9亿G（不知需要钓多少条鱼才能收回成本……）。而且由于地图上没有岛的显示，玩家就无法用首饰在室内钓岛上的鱼。因此相比较而言在此钓鱼并不赚钱，仅推荐给以“钓齐所有的鱼”为目标的达人玩家。

最后，我们再结合各季节和时段，就可以得出下面这套DS牧场钓鱼的最佳方案。

春季：早晨钓河流下游（虽然此时瀑布的起钓率最高，但瀑布的空竿率也很高，而且绝大多数都是小鱼，不推荐）；白天女神泉；晚上可以考虑龟池或河流下游。此外，地下室的鱼也较容易上钩，想早日凑足50000条鱼的玩家不妨在此一试。至于春季的海边……没有值钱物品，海鱼也较少出现，自然就被三振出局了。

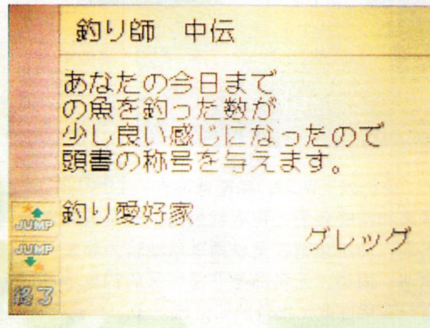


夏季：海边可以钓到十分昂贵的海盗宝藏，而且夏季的起钓率都还不错，因此持有祝福或贤者钓竿的玩家可以只考虑此处。而对于钓竿等级较低的玩家来说，早晚龟池或海边，白天女神泉也是相当不错的选择。

秋季：同样在海边能钓到贵重的古代鱼化石，而且就算钓竿等级不够，秋季海边的起钓率也是最高的。不用再考虑了，在此蹲守吧……

冬季：女神泉的鱼在早晨和白天都很活跃，而晚上去海边钓是最好的。河流上游虽然也不错，但这里和瀑布有一样的缺点：空竿率高、小鱼多，耐性不够好的玩家可得给心爱的NDS穿上棉套，以防愤而砸机。不过盖好地下室的玩家倒是可以在地下室里一试身手，由于地下室的钓鱼属性被设定成了和河流上游一样，所以冬季地下室起钓率相当高。戴上河童或女神帽子在这里钓的话，就算空竿和小鱼多一些都无关痛痒了。

至此，喜欢钓鱼的玩家是不是跃跃欲试了呢？赶快拿起你们的钓竿尽情享受DS牧场里钓鱼的乐趣吧——不知道对追求50000条鱼的玩家来讲，这算乐趣还是算折磨……当然，要达到50000条鱼的目标，还有一个更简单且不影响其他工作的方法，就是雇佣钓鱼组小精灵，小精灵的成果也计入主角的统计之类，不过就无法体验鱼上钩瞬间的乐趣了。为了得到钓鱼专家的称号，诸位玩家努力吧。



近日，我发现暗凌与夜子在漫画中形象很像，是不是华兄偷懒？学平井吗？（郑昌杰）
男，18岁，上海市普陀区铜川路2060弄23号601室，200333

爱情攻略之隐藏人物篇

本期开始介绍四位隐藏结婚人物的爱情攻略，她们同样需要触发四个爱情事件等条件后才可进行婚礼，但与其他MM相比条件更为苛刻，但由于没有情敌这一概念，所以诸位玩家有着充分的时间去完成各种高难度条件。特殊人物的婚礼将没有村民的祝福，只有镇长在牧场家中替两人主婚，婚后的孩子类型从5中BB中随机抽选一种，喜好挑战高难度和新鲜感的玩家不妨一试。



蕾特斯（**レタス**）
生日：夏30日
喜好：大鱼（+800）、钻石（+500）
常出现地点：**グリル**研究所地下



↑没有众人的祝福，在家中举行婚礼。



↑レタス在台风中被迫离开了家园。

人鱼**レタス**原本住在忘却之谷附近的海中，一次台风时**レタス**不小心被冲上海岸而被正在进行研究的疯狂科学家**グリル**发现，为了报答**グリル**的恩情**レタス**在**グリル**的浴缸中生活了下来。

初期我们无法见到人鱼，**グリル**的地下室上着锁，当其友好度高于101后才可进入。**グリル**喜好鱼以及药草等，但我们也可以利用猫的反复增加好感度法在第一天便使其好感度达到101(对话101次）。爱情度达到要求后，进入地下室时便会触发人鱼的爱情事件。除第四个事件外，其他事件对于时间地点都没有严格要求，仅需要注意的是，只有在**グリル**在家中时才能进入（雨天时8:00–15:00**グリル**会外出进行天气观测）。

……爱情事件……

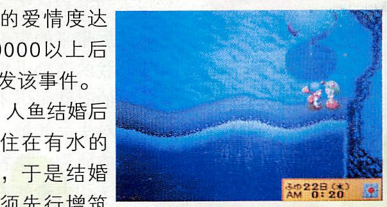
爱情度0–9999（黑心）
时间：晴天随时，雨天除8:00–15:20外
地点：**グリル**研究所地下
选项：「**あいつはやさしい～**」爱情度＋3000
「**にわれるかも**」爱情度–2000

爱情度10000–19999（紫心）
时间：晴天随时，雨天除8:00–15:20外
地点：**グリル**研究所地下
选项：「**すぐにる**」爱情度–2000
「**に突入する**」爱情度＋3000

爱情度20000–39999（蓝–绿色心）
时间：晴天随时，雨天除8:00–15:20外
地点：**グリル**研究所地下
选项：「**エンリョしておくよ**」爱情度–2000
「**よろこんで**」爱情度+3000

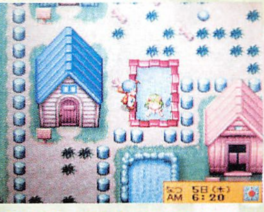
爱情度40000–65535（黄色心以上）
时间：晴天随时，雨天除8:00–15:20外
地点：**グリル**研究所
其他要求：手持「手纸入**りのビン**」进入研究所
选项：「**いつでも来つてきていいよ**」爱情度＋3000
「**捕まるかもしれないからダメ**」爱情度–2000

第四个事件要求的「手纸入**りのビン**」要求**レタス**爱情度40000以上，且鱼竿已改造为秘银鱼竿后可以在春天的海边钓得（室内使用秘银首饰也可钓得）。第四个事件中将揭晓瓶中信是**レタス**的母亲所写，寄托着对女儿的相思之情，之后**レタス**将返回海中，每周火曜日深夜，即水曜日凌晨AM0:00–5:59再回到忘却之谷海滩。如果要娶她，只有在该时段守候于海边，送礼也只有那一天，所以建议各位玩家在**レタス**的爱情度达到60000以上后再触发该事件。



↑所有爱情事件触发后就只有半夜在海边相会了。

人鱼结婚后必须住在有水的地方，于是结婚前必须先行增筑水池，可怜**レタス**无论刮风下雨都会在水池中静静的待着，只有结婚纪念日等重要节日才会回到家中……为什么MMV没有在主角家中设定浴缸呢？



↑结婚后レタス将住在增筑的水池中。

有些人把游戏比作自己的生命。偶认为这是不对的，因为亲情，友情，爱情，在生命中的重量绝不比游戏轻……（韩勇）
广西省南宁市燕子岭路四号广西师园学院市场营销05级二班，530023



艾雷布口胡史(续)

有光就会有暗，整块大陆在和平的氛围中繁衍生息时，总有那么一点蠢蠢欲动的影子在作怪。无论是放弃龙的身份在理想乡以普通人类的姿态生活，还是通过龙之门回归自己的世界，这些都本不应该是龙族这个种族所应该承受的结局。但是历史永远是为胜利者所掌握的，真正的传说被人心所掩埋，人们对真正的历史加上自己一厢情愿的虚构，人龙战役被描述成了人类拥有大义的正义战争。基于对人类的憎恨和战争失败的积怨，一部分龙族自然不甘就这么从艾雷布的历史舞台黯然退出，以亚安为首的战斗龙族在“最终兵器魔龙一定能扭转局势”的精神支柱下继续着他们的使命，平日里将自己的力量封存在龙石之中，在黑暗中伺机对人类实施报复。

↑试想一下，如果在人龙战役时的对手都是LOLI龙这样的实力，人类何来胜算之说？人龙战役的胜利也许可以说是神龙族出于对人类的慈悲而放其一马吧。

然而种种的矛盾与不和谐都比不过一个人日后带来的灾难，迷失自我的奈鲁卡鲁在这千年的时间里仍不断痴迷于对生命能量“艾吉鲁”的研究，执着于古代魔法和力量的提高往往容易使人陷入极度的狂热中，他得到力量的同时也忘记了当初想要强大的目的。但是值得回味的是，奈鲁卡鲁在这千年时间里对“艾吉鲁”的研究似乎没有多大进展，始终停留在将“艾吉鲁”的能量从活人身上提炼出来的初级阶段上，日后的“莫鲁夫”研究似乎也是在烈火时代才开始臻于完美的。

在这千年的时间里，艾雷布大陆的经济与军事飞速发展，但是与此而来的是一系列不得不面对的问题。西方三岛的三不管地段强盗横行，周边各国觊觎那里丰富的资源，但是又无奈于那里有如乱麻般的秩序。各国虽然在人龙战役结束之时是出发于同一起跑线，但是在千年的时间里各国的政权更替与各自边疆的小冲突不断，势必造成各国综合实力上的差异日益明显，大国对周边小国的边疆城镇虎视眈眈，边境上的冲突与某些大国内部动荡不安的局势成为了重要的不稳定因素。另外一方面，长久的权力带来了腐败与贪婪，利基亚同盟的各国出于对自己利益的考虑开始变得貌合神离，面临着土崩瓦解的危机，而独立于政治之外的宗教派系也开始涉足于各国的政治斗争中，虽然宗教的本身没有对这块大陆的发展有干涉之意，但是部分宗教高级神职者出于对权力的渴望而对整个教派开始进行错误的导向，其中不乏手段高明的城府极深之人。

烈火之剑时期前10年左右，艾雷布新历970年左右，艾雷布大陆的命运齿轮开始转动。时年黑之牙创始人布雷丹、奥斯迪亚侯爵乌塞尔等人都开始在这块大陆的历史舞台上活跃，大陆上的矛盾已经接近爆发的临界状态，而未来的贝伦霸主塞菲鲁也降临到这世界上，亲族之间的悲剧终于开始上演。黑之牙的建立时间也许无从考证，但是可以得知的是，黑之牙应该是从这时期开始强大的，年幼的白狼和狂犬、由于家道中落而对贵族深恶痛绝的苍鸦的加入，黑之牙未来的力量与希望都集中在了这些新鲜血液的身上。而在这

个历史转折的时刻，奈鲁卡鲁对于“艾吉鲁”的研究也有了实质性的进展，已经从单纯的提炼运用到了更多更高的层次上，虽然第一个活人实验品雷纳多有些瑕疵，但是将“艾吉鲁”转化为生体能量的实验是成功了，而奈鲁卡鲁沉寂了千年的野心也开始逐渐复苏。

艾雷布新历975年，烈火之剑时期前5年左右，艾利乌德、海克托尔以及众多烈火时期的风云人物在这时期开始崭露头角，艾雷布大陆开始进入命运的倒计时。黑之牙进入鼎盛时期，“四牙”已名震四方，而且由于贝伦当权者的无能与腐败，众多的民众开始加入黑之牙的反抗军行列，乱世的第一页已经被打开。这段时期发生很多影响历史的事件，利基亚同盟由于内部的利益纠纷导致派系现象严重，同盟可以说是名存实亡，要不是费雷等几个主要盟国在支撑着，其众多小国早就树倒猢狲散了。奈鲁卡鲁的研究进入了新的阶段——“莫鲁夫”的研制成功（其构成及原理会在以后找时间重点口胡），其间出现了一个计算之外的失败品——基修那，但是这失败品却意外的获得了制造魔法封印结界的特殊能力，后来史称“魔封者”。



←烈火中的悲情人物不少，但是魔封者却是较为突出的一个，每次出场时那淡淡的忧伤感总是弥漫在了整个战场的角落里。

同时在历史上还发生了一些零星的小事件：剑魔卡雷尔离开萨卡草原，到处挑战传闻中的各地高手，开始谱写其一生的精彩序章。大贤者阿托斯收了一名闭门弟子，并开始警惕外界那些“不会感到疼痛、仿佛行尸走肉般的人”、“前所未闻的强大人物、拥有金色的瞳孔”、“一些知名的战士开始莫名其妙的失踪”等传闻。古魔法之一的冰魔法被人发现，并开始在大陆上缔造传说，期间流出的有限的几本冰魔法也都不知下落。而大陆著名的魔法世家的独女多了一名妹妹，但是不久之后却被无故掳走，从此生死未卜……

艾雷布新历980年，随着费雷侯及其手下费雷骑士团部分成员的失踪、基亚兰唯一正统继承人受到不明团体的狙击等表面上无关联的事件一一发生，而奈鲁卡鲁也凭借着自己的手段从实质上控制了黑之牙，并开始实施他那疯狂的计划，新的乱世正式拉开帷幕，一个个本没有关联的人被卷进了历史的旋涡。随着费雷的贵公子的寻父之旅正式出发，烈火之剑时期开始了，在那对被宿命玩弄的龙人姐弟那富有戏剧性的难忘旅程中，历时千年的悲剧终于开始演奏其终章的旋律了。

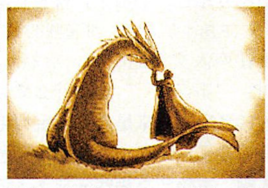
关于烈火之剑时期的种种事迹已经不用我多费口舌了，黑之牙的瓦解、贝伦的内乱、龙之门的重新打开等事件为人所熟知，而再次打开的龙之门引发的恐慌虽然被及时控制住，但还是给艾雷布大陆的人们带来了无法估量的新恐慌。人们心中对人龙战役的畏惧即使沉寂已久，但是在这次历史事件的影响下再次被唤醒。负责封印龙族秘密的神将器也在最后关头不得不被解除了三个，导致了封印力量的减弱，这为日后封印之剑时期封印被破坏带来的骚动埋下了隐患。而最大的不幸来自于那位本来可以在历史上成为出色领袖的贝伦王储塞菲鲁，由于皇室的内部争斗、亲人的背叛等种种事件的发生，即使一个孩子将来能有再大的作为，但以他当时的年龄是绝对承受不了的，幼小的心灵被扭曲也是在情理之中的事了。



↑历史是偶然的，也是必然的，纵使塞菲鲁与亚安没有相遇，在多年后也必然会再出现这样的悲剧，而酿造悲剧的始作俑者是人，正是肆意放纵人心中那缺陷部分的结果。

虽说这次骚乱带来的影响不小，但是其影响范围却有其局限性，对于其他地区的人来说，这只是在和平时代的一个小插曲而已。由于神将器的封印被解开，魔龙似乎开始觉醒，而那些在黑暗中窥伺千年想要对人类进行报复的龙族也感觉到了机会的来临，在同样目的的驱使下他们找到了对人类已失去信任感的塞菲鲁王，携手进行这所谓的“净化”世界的计划。

在经历了表面上和平的20年后，艾雷布新历1000年，这块大陆在步入千年纪元的时刻迎来了第二次大浩劫（史称第二次冲击……口胡！），封印之剑时期正式开始，谱写了新的人龙传说……



这对那个男人和他心爱的“她”来说
也许只是向对方跨出了一小步
但是对整个艾雷布大陆来说
这一步却是提早了一千年的一大步

文/NW旅团 Alucard 责编/暗凌



不可思议迷宫系列与口袋妖怪结合的结果是一款变化丰富的精品游戏，NDS和GBA玩家都能体验到，不可不玩。



NDS	NINTENDO	2005.11.17
	A·RPG	1人/4800日元
口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队	与GBA版联动	

GBA	NINTENDO	2005.11.17
	A·RPG	1人/4800日元
口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队	256M	



不可思议的迷宫一周目彻底攻略

“喂!你怎么睡在这里？醒醒，快醒醒！”

主角一觉醒来，发现自己身处一片陌生的森林当中，四周环顾一下——这是什么地方？刚刚是谁把自己叫醒了？向身边一看：什么？这不是草蜥蜴吗？忽然间,主角发现自己身体也怪怪的，低头一看自己的身体——天啊！自己居然变成了皮卡丘！在主角睡觉的时候到底发生了什么不可思议的变化？“喂，你叫什么名字啊？”草蜥蜴问道。



输入主角的名字。“嗯，我叫Gen……”刚刚介绍自己的名字，就看到草蜥蜴笑得前仰后合，主角不禁奇怪：难道我的名字这么难听么……正在两人交谈的时候，突然从身后传来一声惊叫：“不好了！”发生什么事件了？只见巴大蝴匆匆赶来，原来是她的宝宝绿毛虫迷失在一个迷宫深处了！怎么办？为了帮助急得六神无主的巴大蝴，主角和草蜥蜴先放下了还没解开的谜团，一起前往了绿毛虫迷路的第一个迷宫——**ちいさなもり**。



ちいさなもり：本迷宫共4F，出现敌人主要是草系和飞行系的。和不可思议系列的传统一样，本迷宫主要是让玩家熟悉迷宫中冒险操作要点的，因此对手都不是很强，可以在这里熟悉一下菜单的操作以及回合制战斗的方法。注意在这个迷宫中不能多捡道具，只能由主角和搭档每人携带一样道具，在这以后的迷宫中就可以多带道具了。到达**ちいさなもり**4F以后，看到走失的绿毛虫正在这里伤心的哭泣，不用害怕了！主角和搭档带着它一起回到地面，高兴的巴大蝴向两人道了谢，作为回报给了主角3个果实，之后就带着绿毛虫离开了。



搭档很高兴认识乐于助人的主角，在这个不可思议的世界中难得能找到这么好的朋友，自然要结盟了！不过怎么解决住宿问题呢？草蜥蜴带着主角来到了一个小屋，告诉主角如果没有去处的话可以先在这里落脚。两人有着共同的心愿，既然如此，不如组成专门的救助队伍去帮助别人吧！主角答应了草蜥蜴的建议，既然主角是队长，那么就把这里当作救助中心吧！搭档向主角介绍了救助中心的各个设施，尤其是门口那精灵邮箱的使用方法，之后还让主角给这里起一个好听的名字。助人为乐就是我们的宗旨和目标！赤之救助队，正式成立了！



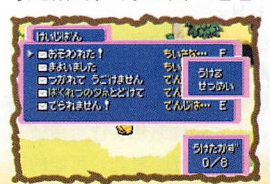
主角再次醒来，发现自己正睡在救助中心的床上，可是这一切不论怎么想都仍然觉得不可思议，难道自己还在做梦？还是再睡一觉吧……回到床前，被询问是否睡觉，既然怀疑是梦，就再睡一觉好了！选“**はい**”睡觉，游戏第一次存档由此开始。

一个新的早晨！可是为什么还在这个奇怪的世界……走出救助中心，看到正在门口打盹的搭档，早上好！打过招呼以后搭档带着主角一起查看邮箱，顺便学习邮箱的使用方法吧！之后主角可以自己查看邮箱——不过大概由于是救助队还没有什么名气吧，邮箱是空的……正在这时，天空中突然传来“啪嗒啪嗒”的声音，谁来了？两人抬头一看，一只大嘴鹈鹕飞了过来，停在了门前的邮箱上。“啪嗒”一封信被投入了信箱。啊！原来是邮递员送来新的委托信了！什么人需要我们的帮忙？赶快查看！主角打开信件，原来是小磁怪兄弟被困在电气迷宫了！赶快行动！两人来到游戏的第二个迷宫——**でんじはのどうくつ**。

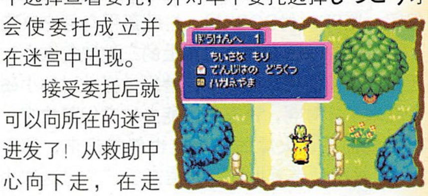


でんじはのどうくつ：本迷宫共7F，在迷宫后期会出现电气系和格斗系的家伙，其中比较麻烦的是顽皮弹等的电击麻痹，被麻痹后有一定回合行动不能。在7F见到了被困的小磁怪兄弟，带它们回到地面和其它小磁怪见面，任务完成！500元和复活种子、烧伤果实入手！

完成了任务后，回到救助中心休息的主角做了一个奇怪的梦……自己到底为什么会来到这个不可思议的世界？一觉醒来，走出中心，第一件事当然还是检查邮箱里有没有新委托了！为什么邮箱还是空的……正在主角沮丧的时候，搭档赶来了，嗨！没有委托？搭档告诉主角，其实在这个地方还有很多其它的救助委托是发在大嘴鹈鹕联络所的，不如去那里看看吧！也好，来到这个世界这么长时间了还没跟邻居们见过面，跟搭档一起去吧！来到市中心，搭档向主角介绍了商店、银行、融合屋、寄存店4大建筑物，然后就一路向右来到了联络所。在联络所门前的揭示板下，两人停下了脚步。搭档告诉主角，只要有人求助，就会在这个揭示板上张贴出自己的委托，因此如果希望帮助别人的话，不妨来这里看看吧！



选择查看揭示板，上面真有不少委托呢！选择一份委托，**せつめい**是查看委托内容，**うける**是接受委托。既然现在也没有其它事可做，不妨先接受几个委托吧！注意接受委托后需要在系统菜单中选择查看委托，并对单个委托选择**じつこう**才会使委托成立并在迷宫中出现。

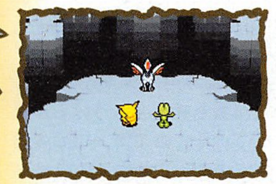


接受委托后就可以向所在的迷宫进发了！从救助中心向下走，在走出地图的时候会询问要前往哪个迷宫，有委托任务的迷宫前会有信件的图样。另外在到达迷宫中委托人所在层的时候，也会有“**もくてきのフロアにとうたつした**”的提示字样。见到委托人并与之对话时，会问你是否完成委托，如果已经满足条件（比如事件要求带委托人脱出迷宫，或者委托人需要的道具已经带在身上）选“是”就可以完成委托人的要求了，之后委托人会自动返回地面。接下来会询问主角是否返回地面？选“是”—“是”返回地面，任务完成，回到救助中心休息；选“否”—“是”，任务完成，主角继续在迷宫中冒险，到达最低层后返回。允许在同一个迷宫中连续完成多项任务。

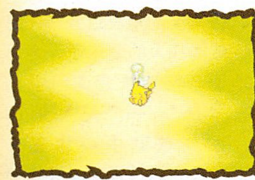
完成几项委托任务后，主角着实感觉累了，回到救助中心以后甜甜地睡了。和往常一样做起了美梦，不过——突然发生了地震！主角从梦中被惊醒，怎么总是遇到些莫名其妙的事情……一个陌生的声音从地下传来：你还在干什么！赶快去救人！愤怒的三地鼠从地下突然钻出，说了没两句又钻进地下走了。去救人没问题，不过——



去哪救？走出屋子，正好看到搭档，刚要寒暄，三地鼠噌地从两人中间钻出来——“你还在磨蹭什么！赶快去**ハガネやま**！没办法，遇到这么火爆的三地鼠还是先去救人吧！



ハガネやま：本迷宫共14F，到达第14F时发生游戏中第一个BOSS战，对手是盔甲鸟，防御比较高，在进入迷宫前最好能先进行技能连结，保留一些PP对付BOSS用。打败盔甲鸟后它飞走了，可是——困在对面悬崖上的三地鼠怎么办？正在两人面面相觑的时候，曾经被搭救过的小磁怪赶来了，对啊，请有悬浮能力的它们帮忙吧！回到地面后，火爆的三地鼠也匆匆赶来，留下500元报酬后带着地鼠一起离开了，不过这次小磁怪很希望能加入救助队一起帮助别人，这样的要求当然不能拒绝了，新队员入队！可是——它应该住在哪呢？搭档提议明天一起去城市里胖可丁的宿屋看看，那里说不定能找到适合小磁怪居住的场所，目前也就这个方法了，不过今日累了，先回中心睡觉吧！



同往常一样主角做起了奇怪的梦，可是这次竟然在朦胧中看到了一个陌生的人影！那是谁？她为什么要找我……

一大早搭档就来找主角了，已经约好了要去胖可丁的宿屋，就赶快一起出发吧！来到城市中心右侧，看到胖可丁的宿屋已经开张了，赶快问问有没有适合小磁怪居住的地方。初次开张，胖可丁为主角一行人免费提供了好几个可以让同伴居住的地方，当然也有小磁怪居住的电气馆了，不过以后就要收费了哦！告别了胖丁老板，刚向左来到中心广场，看到毽子草正在被木天狗队伍欺负，为什么只会欺负弱小！就在这时，胡地、喷火龙和巨甲组成的FLB队伍刚好路过，路人介绍说它们是这里实力最强大的救助队，同时也是整个城市的守护神。木天狗一看情况不妙只好先走为上计了！可是，就在FLB临走前，有超能力的

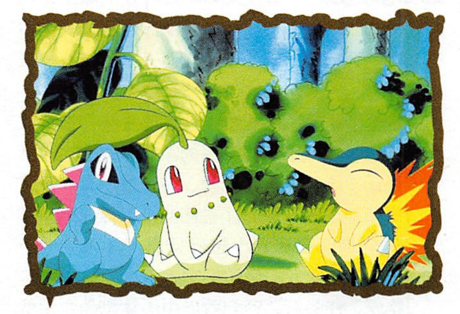


胡地似乎感觉到了什么，回头看了主角一眼，但却又说了句“算了”，到底它感觉到了什么？在城市的另一侧，把这一幕看在眼里的耿鬼在阴笑着……

最近没有发生什么新的事件，不妨先去继续接受委托吧！刚走出中心小屋就看到辛劳的邮递员送来了邮件，辛苦了！赶快去查看吧，稍微整理一下身上的道具，没有重要的委托，还是去联络所看看吧，揭示板上又更新委托了，选择自己能完成的去做吧！



完成了一项又一项的委托后，主角一行人的排位点也一点点的积累了起来，可是名气大了也自然麻烦多……当队伍的信誉度上升到30的第二天，主角刚出门，就来了耿鬼、瑜珈王和阿柏蛇组成的救助队，它们可不是什么好东西，居然是来救助中心抢生意的！邮箱里的委托信件被它们无耻地洗劫一空，居然还扭头就跑！这下可把主角和搭档气坏了，幸好这个时候大嘴鹈鹕送来了新的委托信，暂时先帮助新的落难人员吧，至于耿鬼它们的帐——先记下来了！



仿佛一切都没有发生过，主角继续完成着一项项委托，当队伍信誉度上升到35时，曾经被主角搭救的绿毛虫又一次来到了救助中心，原来这次是铁甲蛹消失在森林里了！这多灾多难的一家啊……可就在这时，讨厌的耿鬼队伍又跑来抢生意了，不仅提出过分的要求，居然还抢先一步进入了森林，这次不能放过它们，追！出现第四个迷宫——**あやしいもり**。

あやしいもり：本迷宫共13层，在到达最底层时耿鬼队也同时赶到，作为本迷宫的BOSS参上。它们三人众还是有些实力的，尤其是耿鬼，辅助技能非常讨厌，诅咒和催眠都会让主角处于困难的境地，所以提前准备好回复药，可能的话



先干掉耿鬼。被打败以后它们只好悻悻地走了，活该!就在这时，铁甲蛹突然从森林深处走了出来，终于找到救援对象了，返回地面，任务达成!

然而事情没有完结，居然有人第二天一大早就找上门来了，原来是上次被欺负的毽子草的同伴——一脸急迫的样子，毽子草被木天狗抓走了！那个邪恶的木天狗只会欺负弱小的怪兽，绝不能放纵不管，进入木天狗所在的第五个迷宫**ちんもくのたに**。

ちんもくのたに：本迷宫共10层，无BOSS。刚进入最底层，就看到毽子草害怕地捂着脸跑过来，一看就知道是被欺负了。正当主角要上前去找木天狗算帐的时候，突然一阵闪电之后，出现在主角面前的竟然是——闪电鸟！为什么会出现在这里？不过闪电鸟并没有战斗，反而帮助主角把木天狗抓走了。原来神鸟也讨厌欺负弱小的无耻败类。闪电鸟消失了，期待着再次见面的时刻，然后就和毽子一起返回地面去见它的同伴吧！



就在大家一起为重新团聚欢喜时，FLB来了，原来它们是听说了主角见到闪电鸟带走木天狗的事情，特地赶来询问情况的——尽管木天狗欺负弱小不对，但毕竟是居民之一，不能就这样见死不救。说的有理！同时胡地告诉主角：闪电鸟应该就是在**ライメイのやま**中休息，希望主角能一同去新的迷宫寻找闪电鸟。这么好的参拜神鸟的机会当然不能错过，顺便解救被困的木天狗，休息一下就出发吧！

ライメイのやま：第一个双结构迷宫，共14F，第一层结构共11F，其中第11F只有一个袋龙雕像，可以进行存档，然后是第二层结构，**ライメイのやまさんちょう**，共3F。可是为什么到达底层后什么都没有？正在草蜥蜴忿忿不平时，突然闪电鸟从天而降！战斗！注意，闪电鸟同时会飞行系和电气系的招式，可能对主角造成不小的伤害，还要注意保护同伴，一开始它就在闪电鸟的身边，随时注意回复体力！被打败后，闪电鸟无力地趴在了地面上。匆忙赶来的FLB看到这一幕，连久经沙场的胡地也惊住了。而当闪电鸟了解了主角的救助木天狗的目的后，什么也没说，它的身体突然被电光包围，冲上高空以后失去了踪影，一个熟悉的身影出现在众人面前：木天狗！





“喂，你怎么样了！”众人围了上去……为了表示感谢，同时又听说主角希望找到他来到这个世界的真实原因时，胡地告诉主角，占卜师天然鸟有预知能力，说不定它会知道些什么，它就住在**おおいなるきょうこく**，不妨去问问它吧。看着主角它们的背影，FLB内部开始了对话与沉思……胡地到底预知到了什么……



おおいなるきょうこく：本迷宫共13F，无BOSS。到达最后上面一层时看到天然鸟正站在悬崖边上看着远处的夕阳冥想着，可不管搭档怎么叫喊都没有反应，到底怎么了？天然鸟突然间动了，又笑又叫，怎么了？天然鸟告诉主角：这个世界的自然发生了重大的异常变化，世界的平衡在被从异世界来的居民破坏着……就在天然鸟预言的时候，耿鬼又一次悄悄出现，偷听到天然鸟的话，它带着阴笑离开了。

又一个早晨，正当主角和草蜥蜴互相开玩笑的时候，大嘴鹈鹕邮递员再一次到来！好久没有接受别人的委托了！可是大嘴鹈鹕和以往不同，停在邮箱上，回头看了主角和搭档一眼，那冰冷的眼神似乎在怀疑着什么，最后居然什么信都没留下就飞走了……怎么了？这么久没有接受委托被大家遗忘了吗？还是去联络所看看有没有新委托吧！刚走到市中心广场，就听到荷叶童、布鲁和喇叭芽在广场中心说着一个关于九尾的传说，主角刚想详



细询问，荷叶童自己都说不清楚了，还是去城市上方的万事通地震鲇鱼问问吧！好，反正也没有事可做，顺便去拜访拜访这位万能人物吧！来到池塘，向鲇鱼爷爷询问有关九尾的事情，听地震鲇鱼说这是一个久远的故事了，还涉及到一个叫超能女皇的传说人物，它们守护着这个世界。超能女皇？主角突然产生了一种似曾相识的感觉。告别了万事通的地震鲇鱼以后，引起极大兴趣的主角和搭档一起返回救助中心了，可是搭档却因为主角那非异世界居民的奇怪的身份对主角发起了脾气——“不过，我们是朋友，所以我仍然愿意相信你！”

怪梦又来了，神秘人影也如约出现，她居然和主角说话了！“我是……超能女皇……”然而



梦醒后主角发现仍然是孤身一人在救助中心的床上。回忆梦中的情形，主角终于想起跟自己梦中对话的人叫超能女皇。突然想起，昨日地震鲇鱼提到的也是超能女皇！这之间难道有什么重大关系？为了解开心中谜团，主角和搭档一起匆匆赶往市中心。可是——发生了什么事情？所有的店铺都没有人，城市里寂静的让人感觉到恐怖。来到市中心——耿鬼！还有所有的人！可恶的耿鬼居然把从天然鸟那里偷听到的一切添油加醋地告诉了大家：主角其实是破坏这个世界平衡，导致各种自然异常的罪魁祸首！在耿鬼的挑拨下大家竟然都来围攻主角，要把它赶出这里，而只有搭档一人挡在众人面前……先避一避风头吧！搭档拉起主角转身就跑，身后留下的还是耿鬼阴险的笑声……



回到救助中心，搭档愤怒地问主角到底是不是真的！当然不是，如果连搭档都不信任主角那可怎么办！正在这关键时刻，FLB来了，愤怒的胡地、喷火龙还有巨甲二话不说推开搭档就要对主角动手！可是正要出手的胡地却停了下来，因为跟主角一起经历过事件，一起救助过居民，它不愿对主角出手……撇下一句“下次见面的地方就是战场”后，FLB走了。可是，现在到底怎么办呢？正在这时，被主角救助过的绿毛虫慢慢爬过来了，它是相信主角的，这一定不是主角的错误！一定要找出事情的真相！一起出发去找寻真相吧！



注意，接下来的剧情非常长而难,在等级不够的情况下最好还是先去练级为妙。

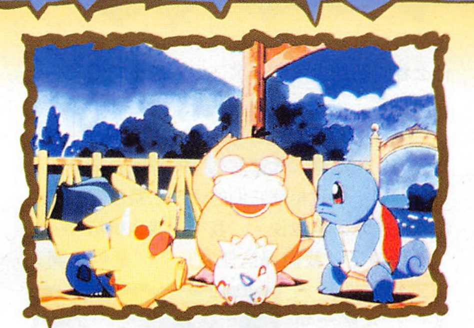
在不安中度过了一天后主角早早在门前等待着搭档到来，整理好身上的道具后与搭档对话选择**バッチリ**，出发！正在它们要出发的时候，曾经被救助过并深信着它们的朋友们也赶来送行了！绿毛虫、铁甲蛹、毽子草，还有地鼠！就在这时，大嘴鹏鹈邮递员也准时送来了新的信件!这个时间，会是谁送来的信呢？打开一看，原来就是大嘴鹏鹈自己发出的信件！给主角天天送来委托信的它自然能够体会主角，它也同样相信主角！太感动了，有了朋友无限的信任和支持，再也没有什么可以难住我们的事情！走吧！

一路上走过千辛万苦，看到了很多自然界异变的状况：龟裂的地面，爆发的火山，坍塌的山陵。而就在路上，主角要经历第八个迷宫：**ぐんじょうのどうくつ**。



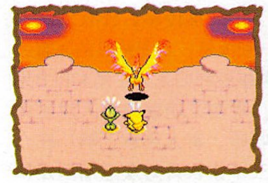
ぐんじょうのどうくつ：本迷宫共14F，从第14F的楼梯上行时自动脱出迷宫。经过一片漆黑之后出现在主角面前的竟然是沸腾的正在流着岩浆的火山！在朋友的精神鼓励下，主角毫不耽搁任何一点时间，抓紧前进！

经过长途跋涉，两人终于来到了下一个迷宫的入口处，面对着这火热的洞窟，这里面究竟有什么在等着主角它们？洞口前的雕像可以进行记录，准备完成以后就可以选择**うん**进入了。注意这里有两个迷宫可以选择进入，其实是在考验主角是否记得应该进入哪一个，如果选择了错误的



一层会在通过后返回洞口处，其实是不错的练级方式。本处应该选择**ほのおのやま**进入（另一个是**いわのよこあな**，4F）。

ほのおのやま：同闪电鸟的迷宫，双层结构，共16F，第13F是存档层；后3F是第二结构。到达最底部层，在主角和搭档面前的是一望无边的火热的熔岩……就在这时，岩浆中突然窜起好几根火柱！伴随着一阵巨大的响声，火焰鸟从天而降！不由分说向闯入它的领域的主角发起攻击！战斗吧！火焰鸟的战斗方式是飞行和火，好好应对。一番恶战之后火焰鸟终于败下阵来……火焰鸟告诉主角，世界的平衡不是它一个能调整的,再去找找住在冰山上的急冻鸟吧！之后火鸟再次冲上高空消失在火焰发出的滚滚浓烟之中。



从火焰山出来，主角和搭档在山前重新交流了一下以后立刻马不停蹄地开始了向冰山出发的旅途，不过这次可把怕冷的搭档给冻坏了。突然，出现在它们面前的是——灾兽！传说中只要一出现就会带来灾难的怪兽！难道又要发生什么不幸的事件了吗？就在主角和搭档惊奇的时候，灾兽却突然转身跑掉了——它有什么想要带给主角的信息吗？



继续前行，来到一片雪林前，一片银色的世界，一片树的海洋，天空中落下的片片雪花纷纷扬扬，真美！在树林前的袋龙雕像处可以进行道具整理以及游戏存档。完成以后与搭档对话选择**うん**就可以进入迷宫，与火之洞一样有两个可以选择，当然主角还记得火焰鸟的吩咐：**じゅひょうのもり**（另一个是**ゆきのよこあな**，4F）。

じゅひょうのもり：同闪电鸟、火焰鸟迷宫，双层结构，共15F,第10F是存档层,后5F是顶层冰峰。到达冰峰的最高层以后,一个陌生的声音："什么人？这里是我的领域！"伴随着漫天的大雪急冻鸟突然降临！上吧！经过漫长的战斗后急冻鸟倒下了。从急冻鸟的嘴里得知，原来它一直在守护着这片银色洁净的世界，不允许任何外来者的干扰！正当急冻鸟要发动第二轮攻击的时候,灾兽一跃而至，原来它已经提前感觉到了灾难的前兆，为了帮助能拯救这个世界的主角一行人它特地来向急冻鸟解释缘由。在它的劝说下急冻鸟终于了解了情况，让它们尽快离开后急冻鸟也重新回到了天空。



急冻鸟回归后，主角和搭档一起向前来帮助自己的灾兽表示了感谢。而灾兽告诉主角，它已经预感到了这个世界正有重大的变异在发生着，暗藏的灾难也在悄悄酝酿着，为了保护这个世界，它要和主角一起努力！这么正义的同伴当然不能欢迎了！接受灾兽加入队伍！

从急冻鸟的悬崖下来，主角、搭档和灾兽三人一起顶着风雪走在路上，可是风雪这么大，怎么找到来时的路呢？正在三人迷失方向的时候，风雪中出现了一个幻影——啊！她不是出现在主角梦中的超能女皇吗？可是，正当主角激动万分与之对话的时候，搭档和灾兽却奇怪地看着主角：你在跟什么人说话？难道它们都看不到超能女皇的幻影？

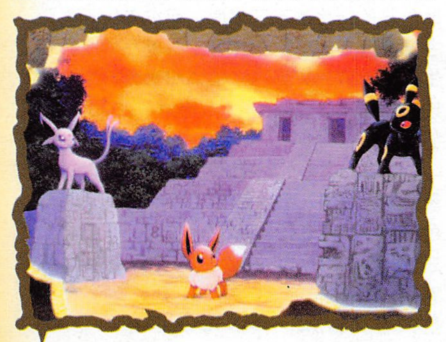


超能女皇留下一个地点就消失了，她告诉主角，如果想了解关于九尾的传说就来**ひょうせつのれいほう**吧……虽然只是一线希望，但只要能找到自己来到这个世界的真正原因就要试试看！和搭档一起来到了女皇说的迷宫的洞口处，同样门前的雕像可以进行道具整理和游戏存档，准备完毕以后就可以进入了（另一个是**ゆきのよこあな**，4F）。

ひょうせつのれいほう：同前双层结构迷宫，共21F，第16F是存档地点，后5层是底层第二结构。到达冰洞最底层时发现只有一个小小的被岩石包围的



死区域，果然被幻影骗了？正在迷惑的时候，突然背后有人叫主角的名字，是谁在这冰天雪地的地方？回头一看竟然发现是FLB！还记得“下次见面时的地方就是战场”的承诺吗？不用多说了，开打！眼看一场恶战就要开始，以主角现在的能力，能打倒强大的FLB队伍吗？“住手！”突然间，传说中的九尾跳到场中分开了正在打斗的主角和胡地。九尾！传说中的九尾！在场的人全部都惊呆了。它怎么会出现在这冰天雪地里！“这是从异世界被召唤来的英雄……是来解救我们的世界的。”九尾指着主角说。原来主角是超能女皇从现实世界中请来救助这个世界的英雄！这下终于真相大白了，主角不是世界平衡破坏的原因而是帮忙救助世界的英雄！搭档高兴地围着主角



转着圈，兴奋地高呼着。然而，九尾却告诉了大家一个更加可怕的事实：其实，这个世界的平衡在被破坏着，所以才会出现众多的自然灾害干扰居民们的正常生活，要让世界恢复平静，必须要有人来拯救这个世界！就在这个时候，洞内发生了地震。“是古拉顿，苏醒的古拉顿发怒了，去平息它的怒火吧……”九尾为主角指明了下一步的目标。带着已经寻找到的答案和新的目标，主角和FLB一起匆匆冲出了即将崩溃的岩洞。

回到城市中心的舞台，耿鬼、阿柏蛇仍然在花言巧语地挑拨着居民和主角的关系，可居民们渐渐开始对它所说的产生了怀疑甚至愤怒，毕竟主角也救助过大家啊！就在这时，匆匆跑来的瑜珈王带来了主角成功返回的消息！听到这个消息的耿鬼不禁也大吃一惊：主角怎么可能活着回来！就在大家热烈欢迎英雄归来的时候，耿鬼也只好假惺惺地摆出一副误会好人的样子。接着，搭档向大家解释了从九尾那里听说到的一切，可是阴险的耿鬼却反咬一口让主角拿出证据！九尾什么都没留给主角怎么拿证据？耿鬼它们又开始得意地笑了……

然而，就在耿鬼又一次开始它的欺骗战术时，却没有任何动静，大家怎么了？绿毛虫挺身而出首先提出：“我相信它们的话！”紧接着，被主角救过的木天狗也说：“我……我也相信……”“已经够了，我们都信任它！”“是啊是啊，是主角救助了大家！”大家一句句信任的话让主角和搭档热泪盈眶，眼看再也装不下去的耿鬼终于没办法了。大嘴鹕鹈邮递员也飞来了，在空中一边盘旋，一边撒下了一摞传单，什么消息？荷叶童从地上捡起一张传单，上面醒目的写着：《精灵新闻》——英雄胜利归来！主角和FLB见到了传说中的九尾！现在证明耿鬼等人对主角的言论纯属诬陷。哈哈，害人终害己啊！在众人愤怒的目光下那三个家伙只好灰溜溜地走掉了，而愤怒的居民一边叫着打一边追了上去！终于主角用自己的艰辛冒险重新找回了异世界居民的尊重和欢迎。



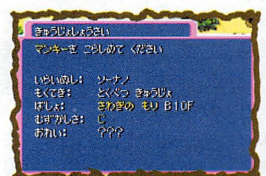
终于又一次在睁眼的时候发现自己躺在救助中心小屋的床上，回家的感觉真好！走出救助中心，第一个迎上来的自然还是忠实的搭档了！大嘴鹕鹈又一次准时送来了救助信件，是啊，当一切又重新归于平静的时候，主角也该继续开始为大家服务的旅程了！先去联络所的揭示板上看看有什么新任务出现吧！一路上路过各个建筑的时候，大家都为曾经误解了主角的事情进行了道歉，只要大家还是朋友就好，不用再介意那么多了！

完成了新出现的B和C级委托后，明显感觉到任务难度加大了不少，当信誉度提升的同时，怪梦又出现了……这次主角在梦中直接叫出了超能女皇的名字，女皇很高兴地在梦里与主角交谈了起来，并告诉了主角很多它还不知道的事情，以及请它来帮助拯救这个世界的居民的目的……可是，就在这时候，突然又发生了地震！超能女皇的幻影再次消失，惊醒的主角只记得超能女皇在梦中说的一句话“**あなたは……あるやくめをおってここにやってきました，そしてあなたは**



そのために……ポケモンになったのです。”到底是什么意思呢？带着满脸的疑问主角走出了救助中心，迎接他的仍然是搭档那不变的笑脸，不妨先忘掉奇怪的事情吧！

正当主角要离开救助中心的时候，一个怯生生的声音传了过来：“那、那个……”出门一看，原来是果然翁和快乐兽一起来拜访了。它们告诉主角，刚刚在联络所里发出了新的委托，猴怪把它们从居住地赶了出来抢占了它们的居住地，可是到现在还没人接受委托，希望主角能帮帮忙。既然这样，就先去联络所看看吧！在联络所门前揭示板的最下方看到了果然翁它们的委托“**マンキ－をこらしめてくれ**！”发生地点在“**さわぎのもり**B10F”，难度C级，那么就由主角出手相助好了！接受委托后再次见到快乐兽它们，接着就可以向着下一个迷宫出发了！



さわぎのもり：本迷宫共10F，BOSS为3只猴怪，同时在迷宫第9层能取得道具**イガグリ**，外表是毛栗子状，注意不要错过或者卖掉了，到后面的剧情有用。在最底层见到了猴怪，可这些火爆脾气的家伙居然还说小快乐兽是活该，还要动手收拾主角！既然拳头是最好的教训方式，那就揍！对手是3只猴怪，不难解决。



完成任务后回地面，小快乐兽很高兴地把它保管的特殊果实交给了主角作为谢礼！可是这时突然猴怪出现在救助中心附近——难道它们气不过还要接着打？主角和搭档岂能容许它们在救助中心撒野！已经被教训过的猴怪当然不能吃眼前亏，可是……住所问题怎么办呢？主角想到一个好办法，让它们住到救助中心来吧！把中心扩大一些，让更多的同伴一起住在这里！在共同的提议下，快乐兽\猴怪和绿毛虫以及我们的主角和搭档一致同意扩大修建救助中心以迎接更多的朋友一起居住，OK，让我们一起努力吧！救助中心扩大计划，开动！





面对着施工中的建筑，主角心中有说不出来的高兴！不过，几只猴怪怎么都没精神地坐在路边呢？原来它们却集体罢工了，用猴怪的话说，没有食物就没有力气干活！它们想吃出现在迷宫**さわぎのもり**的**イガグリ**，这群家伙要求还挺高，去最后一个迷宫给它们找吧！这种道具刚刚已经说明过，只出现在**さわぎのもり**的第9F，所以跑几次吧！



主角好不容易拿回去交给猴怪，得到果实的它们终于又高兴地开工了！不过为什么没过多久猴怪又开始罢工……再去一趟森林九层找吧！找回来以后交给猴怪，这次猴怪终于一鼓作气，在共同努力下，救助中心扩建完毕！可是就在这个时候，猴怪却发疯了似的向好不容易搭建起来的中心房屋和精灵邮箱发起了攻击。快住手！主角它们冲上去抱住了欣喜过头的猴怪……

日子一天天地过去了，和曾经平静的生活一样，主角又恢复了天天救助落难人员的规律生活。然而，真的一切都那么平静吗……就在救助队的信誉度提升到250的时候，主角担心的事情发生了。刚刚起床的时候，就发生了强烈的地震！一出门就看到搭档，似乎它也对刚刚发生的地震有些担忧，突然，一个声音传来：“喂！”只见荷叶童急匆匆地跑了过来，“不得了了！”赶快跟它一起去看看吧！来到中心广场，发现无数的怪兽已经聚集在了那里，木天狗带来了什么不好的消息？“不好了！胡地它们……被困在古拉顿那里了！我们需要去帮助它们！”可是谁去呢？大家讨论纷纷的时候，水箭龟站出来说：“我的高压水炮或许可以制服古拉顿……古拉顿是地面系，水系可以克制……”紧接着，章鱼桶、隆隆





岩也加入了救助的行列，于是，由三人组成的临时救助队动身了，英雄啊！可是……这样的临时队伍真的能行么？只能继续期待它们的好消息了……

一边接受新的委托，一边等待着其它英雄们的消息，可是久久没有等到……担心的事情终于在一天清晨发生了……就在信誉度提升到400的第二天，刚刚起床的主角再一次感觉到了强烈的地震，这时搭档不顾一切地从门外冲进来："出事了！大家都在广场集合了！快去看看！"跟着搭档一路跑到中心广场——天啊！首先看到的是倒在地上的水箭龟它们！显然它们负了重伤！发生了什么事情？！"古拉顿……太强大了……"受伤不轻的水箭龟留下了这些话就昏迷了。"笨蛋，谁让你们去找麻烦的！活该！"这时，耿鬼又一次出现了，怎么这种时刻了还说这样的话！



可是，在了解了古拉顿的强大以后，大家的确似乎都有些胆怯了……搭档小声地问主角：咱们要不要去帮助胡地它们呢……当然！这种危机关头总有一个人要去！这个重担自然就落在我们的肩上了！不过，这肯定是一段危险重重的旅途，说不定会是和大家的永别……当主角做出这个决定的时候，就连耿鬼也愣住了。可是真的能行吗？就在大家充满疑惑的时候，倒在地上的水箭龟、章鱼桶和隆隆岩挣扎着爬了起来，我们相信你们一定能做到！祝福你们！勇敢的英雄！是啊，只要大家齐心协力，没有战胜不了的困难！大家在水箭龟的鼓舞下终于放下了心中的疑虑，为主角的决定叫好！眼看着被孤立的耿鬼就在大家欢呼的时候跑掉了："你们去送死吧！我才不会去呢！"

就这样决定了！为了救助FLB，为了拯救这个世界，努力吧！回到救助中心做最后的准备！忠实的搭档就在救助中心处等着你！准备完毕以后和搭档对话，选择**バッチリ**，休息一下，然后去平息古拉顿的怒火吧！

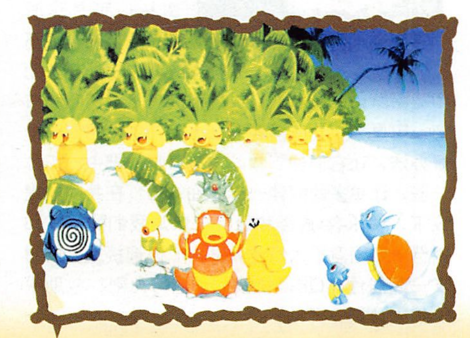
果然，在这危机时刻，超能女皇再一次在危机的时刻来指引主角了！她告诉主角不要太担心，一定能够解决这个世界的！然而，通过催眠术和主角交流的超能女皇的能量似乎不太够了，渐渐地，幻影又一次消失在梦境里，接下来，就要靠主角自己去找寻答案了！第二天早上刚出门，就看到搭档已经在门口等候，时间不早了，目标直指下一个迷宫：**マクマのちてい**！

マクマのちてい：本迷宫同样是双结构，共27F，第24层是存档层，后面3F是底层结构。出现的主要敌人是地面系，用水系的效果比较好。到达第26层时，正在搭档为漫长的路途而牢骚的时候突然发生了强烈的地震！就当震动停止的时候，眼前的景象让主角和搭档大吃一惊：FLB队伍的喷火龙和巨甲倒在前方不远处。

"喂喂，振作一些！你们怎么了！""古拉顿……苏醒了……"喷火龙断断续续说道。古拉顿苏醒了？对啊，还有胡地，胡地去哪里了？"它还在……和古拉顿战斗……"什么！赶快去看看！"别去送死……赶快逃走……"望着主角的背影，喷火龙想叫却叫不出声来了……来到最后的27F，主角它们看到了胡地，怎么它的样子好像怪怪的？地面震动了几下后，胡地突然间在一道强光中消失了！难道说？果然，伴随着惊天的震动，从岩浆中现身的古拉顿来到了主角面前，面对来自远古的神兽，不用多说战斗吧！古拉顿的HP大约有500点，尽量用水系打。



在主角的努力下，古拉顿那庞大的身躯终于体力透支而倒下了！而随着古拉顿倒下，FLB三人也出现在古拉顿的身边——发生了什么事情？



原来正在熟睡中的古拉顿被打扰很不高兴，苏醒的它用精神力量控制住了FLB的三人并操纵它们做出了刚才的幻象……多么恐怖的精神力！而随着古拉顿被主角打倒，三人也终于恢复了正常。可就在这个时候，地震又发生了！眼看洞窟就要发生崩溃，主角和FLB匆匆冲出了迷宫，留下了被打倒的远古神兽……

（注：这段是红之救助队的剧情，青之救助队的基本剧情则是在海之洞窟中与海皇牙**カイオ-ガ**进行对战，其余部分两者的剧情是共通的。）

英雄回来了！这个消息像爆炸一样在城市中传开了！为了迎接英雄的归来大家又一次集中在了城市的中心广场。不仅救回了同伴FLB，同样也再次用自己的所做所为征服了每一位异世界居民的心！就在大家一起为冒险平安归来而高兴的时候，天然鸟通过和胡地的心灵感应向大家传递来了声音："快到我这里来……不可思议的事情在发生着……我看到天空中在酝酿着巨大的灾难……异世界的生物正在接近……天空龙……天空龙要开始行动了……但是天空龙会带来巨大的破坏……"难道危机仍然没有解除吗？事不宜迟，赶快整理一下道具，然后和搭档一起出发去找天然鸟问个清楚吧！

为什么是一片黑暗……不是平常的怪梦……是噩梦……女皇没有出现……昏睡的主角感觉一阵压抑，原来耿鬼趁着黑夜潜入了救助中心对主角使用了食梦，可恶的家伙！可就在这个时候，一个奇怪的光点飞入了救助中心——那是什么？光点吓退了耿鬼，轻轻落在了主角的身上……主角终于又一次见到了超能女皇！超能女皇告诉了它更多关于主角和它搭档的事情……



第二天，主角和搭档一起出发去见天然鸟，这次不用通过迷宫，直接来到天然鸟的悬崖顶上，看到胡地已经在这里了，而天然鸟还像以前一样默默望着远方……突然间，天然鸟大叫一声，开始使用它的超能力！超能力的能量化做一块结晶，天然鸟告诉主角，这是超能系的力量结晶，它能带主角去找天空龙，但是，一旦失败的话需要鬼系怪兽的能力才能救助脱离这份力量……但是……谁是鬼系的呢？已经没有时间了，先拯救这个面临极度危机的世界吧！奇异的宝石放出的光包围了主角和搭档，不可思议的力量把它们传送到了最终舞台——**てんくうのとう**的入口处。看到那高耸入云的迷宫，真是吓了一跳！天空龙就在这天空迷宫的最顶端吗？赶快出发吧！

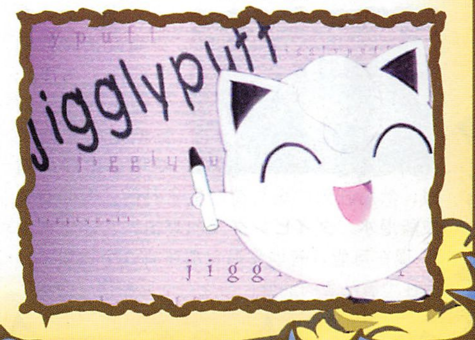
てんくうのとう：本迷宫共35F，双层结构，26F是存档层，后面7F是顶层结构。里面出现的宠物极其变态，全部是最终进化形态，特别是到达后期，血翼飞龙、钢铁螃蟹遍云都是，一定要有足够的心理准备。到达最顶上一层的时候，竟然什么都没有……这里就是天空龙居住的地方，可是它却不在，难道来晚了已经？就在这时，从头顶上传来沉闷的一声巨响："你们是谁……"一声巨响，天空龙降临云端！天空龙能帮助制止即将发生的灾难，可是想要请它帮忙必须先打倒它了！上吧，这是最后的战争！在主角强大的攻势下，天空龙终于低下了高贵的头！

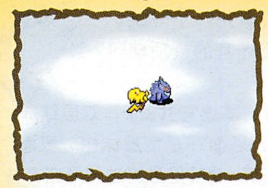


可是这时云端居然发生了强烈的震动——难道这里也要崩溃了？不！原来是从天而降的陨石造成的灾难，这个世界面临着被毁灭的危险！不能再迟疑了！天空龙释放出自己的全部能量，向着天空放出了究级的破坏光束。破坏光束和陨石碰撞在一起，发出了强烈而耀眼的闪光。就在这一片白茫茫中，主角只觉得眼前一片空白……

"我在哪里？"找回知觉的主角发现自己躺在一个空荡荡的空间里，四周弥漫着烟雾，什么都看不到……这时，耿鬼出现了！"喂，小子！别迷失在这个世界里！赶快起来，外面那群家伙还等着你呢！喂！不会死了吧！"可是主角根本没有动弹一下的力气，耿鬼只好走上前去一步一步拉着主角走了起来。"要带我去哪里……"过了一阵子，耿鬼看了看四周的环境，"麻烦的小子……差不多就到这里就行了。"之后它先走了……

"醒醒！快醒醒！"主角和搭档苏醒的时候发





现大家都聚集在它们的周围，看起来好像自己已经昏迷了很长时间了，可是，刚刚主角见到的耿鬼救它走出迷境是……？“哦！它们还活着！太好了，它们还活着！”欢呼雀跃的大家，脸上的忧愁一扫而光。“不用担心了！它们已经平安了，这个世界得救了！”做得好！一切终于恢复了！这个不思议的世界也得救了！就在大家被荷叶童喜极而泣的窘态逗得直笑的时候，一个熟悉的声音叫住了主角，原来是超能女皇！“谢谢你，拯救了这个世界的英雄……到了我实现承诺的时候了，送你回到你的世界中去……现在时间已经到了……”什么，刚刚重新见面就又要分别了吗？这时，绿毛虫第一个发现正



在发呆的主角，大家才想起来，最值得赞叹的人应该是主角啊！可是当看到主角时，大家都大吃一惊——主角的身体……在慢慢消失着！

“那么，朋友们……我该回去了……我并不是这个世界的人，现在时间到了，我也该走了……很高兴认识你们这些朋友，特别是你，我的搭档……能够拯救这个世界是我的荣幸，以后大家也要保重啊……”

“不！不要走！为什么要走啊……”然而，大家并没有能够留下主角，就在大家的注视下，主角的身体渐



渐变成了一个光球，在大家的追赶下消失在遥远的空中……“你永远是我们心目中的英雄……”“我们不会忘了你的……”就在大家深切缅怀主角的时候，天然鸟突然打断了进来：“不，它本来就不属于这个世界，现在它回到了自己的世界，大家应该替它高兴不是吗？你说呢，搭档？”当众人把目光集中在搭档身上时……搭档再也忍不住了，眼泪不由自主地冲出眼眶：“为什么……为什么你就这样走了……不是说好了我们永远是朋友吗……不是说好了还要一起去帮助更多的人吗……呜呜……”

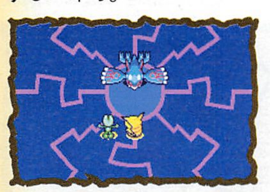
被光球包围的主角逐渐升上了天空，这光球会送它回到原来的世界中去吧，当然它也忘不了曾经一起奋斗过的朋友们：“保重了，朋友们，我会想念你们的……”

一周目通关后剧情完全公开



通关后，主角听说布鲁发生变化，随搭档一起前往地震鲇鱼所在的池塘，得知进化洞穴已经开启，此后只要调整队伍为单人状态就可以进入进化洞穴让已经满足条件的宠物进化。

回到救助中心，搭档很不好意思地向主角提出想当队长的愿望，没关系，答应它吧！它会告诉你如何调整队长的方法：在朋友区域找到已经编入队伍的同伴，对话时选择“**リーダーにする**”即可。



第二天，看到瑜珈王在救助中心附近转悠，它在干吗？上前询问后得知有关新地点出现的情报，然后赶到广场与荷叶童子对话，得知有关技能潜水“**ダイビング**”的事情，它还告诉主角，现在可能只有地震鲇鱼那还有这个技能了；前往地震鲇鱼的池塘，与之对话后获得“潜水”以及海皇牙的相关情报，新迷宫**あらしのかいいき**出现，共40F，在最底层可以打倒海皇牙。

打倒海皇牙后，新迷宫**たいようのどうくつ**开启，在这个迷宫的20F有秘籍训练机冲浪**なみのり**，不过被一圈水包围着，所以让水系或者会飞的宠物成为队长前去获取吧！

拿到冲浪后的第二天，又一次发生巨大的震动，不过这次不是地震，一出门就感觉到一阵狂



风，有一团东西以超高速从主角门前飞过，是什么？来到中心广场，发现大家都聚集在一起了，变隐龙弟弟生气地说怪风把铺子弄得一团糟，而其它人也是一样的。这时有预知能力的胡地告诉大家，这是水都干的，它现在在**きたのさんみやくへ**，新迷宫出现。**きたのさんみやくへ**，25F，在最底层见到蓝水都，发生战斗。



战斗获胜后水都晕厥了，主角带着它回到了中心广场。见到把店铺弄乱的“罪魁祸首”变隐龙十分气愤，要上前找它算帐，就在这时体力不支的水都再次倒下，它告诉众人，其实它正在寻找它的妹妹红水都，她好像去了**ならくのたに**，新迷宫出现。**ならくのたに**，25F，通过25F后见到红水都，不用战斗，直接带她回到地面。在中心广场哥妹见面，两人抱头痛苦，看到这一幕的变隐龙兄弟想起了自己兄弟间基本就没啥情谊，那个失败啊……之后双水都为了感谢主角要求加入队伍，同意，双水都获得！



水都入队后，来到中心广场，正在和喇叭芽以及荷叶童子对话时看到晕晕兔晕倒在路上，把它救回救助中心，它告诉主角现在有一个透明羽毛，上面有不可思议的力量，需要请主角帮忙调查。接受晕晕兔的委托后获得**とうめいなはね**。先前往天然鸟所在迷宫**おおいなるきょうこく**，到达13F后向天然鸟询问如何处理羽毛？天然鸟让主角去**ほのおのだいち**寻找答案。此后的迷宫进入时都要先存档，多做准备吧！

来到**ほのおのだいち**，30F，到达30F时和炎帝战斗，获胜后炎帝使用生命的火焰给羽毛染色，得到**しんくのはね**，同时炎帝为主角指明下一目标：**イナズマのだいち**。来到**イナズマのだいち**30F见到雷皇，同样是战斗，获胜后雷皇对羽毛使用电击让羽毛变成了**ゆうひのはね**；最后来到**きたかぜのだいち**，30F伴随着冰晶出现的是最后一只神兽水君，战斗获胜后水君对羽毛的冰冻终于使羽毛完成了最后的进化：**なないろのはね**七彩羽毛获得。



带着七彩羽毛，水君会告诉主角这是参拜凤凰的必要条件，带着它去**はるかなるれいほう**吧！带着羽毛来到**はるかなるれいほう**40F，果然传说中的凤王出现，战斗！凤王会同时使用起风、大火字和自然回复，要注意。获胜后回到地面，如果再次参拜并获胜的话凤王就会自动要求加入。回到城市，来到中心广场上方见到晕晕兔，告诉它事情的经过，并把七彩羽毛交给它，晕晕兔满意地踉跄着走了……



完成任务后发生新的剧情，在迷宫中修行的喷火龙和水箭龟正在讨论谁比较厉害的时候惊动了一个神秘的怪兽，它自称是最强精灵……这时主角来到城市中心，发现喇叭芽和荷叶童子也在讨论天空龙和古拉顿谁更强的问题，询问主角时，主角告诉它们：其实自己才是最强的！这时被打败的喷火龙和水箭龟回来，直接倒在地上，并告诉主角：最强精灵出现了……新迷宫出现！**にしのどうくつ**，99F，在最底层听到一个沉重的声音：“我已经沉睡很久了……我是超梦……”为了生存的意义，和最强精灵超梦战斗！获胜后返回，如果再次在99F打败它即可加入。

继续完成委托任务，一天早上接到大嘴鹕鹈的精灵特报，这时跟城市中心上方的木天狗对话会得知**ちていいせき**的情报，新迷宫出现！**ちていいせき**，共99F，15F时要和岩神柱战斗，得到**ロツパーツ**，25F时冰神柱，得到**アイスパーツ**，35F时钢神柱，得到**スチウパーツ**，这时三个部件发生共鸣，合体成为**オウゴール**八音盒，带着这个道具在36层以后冒险有几率碰到传说中的宠物——梦幻，和普通宠物一样打败后小几率加入。



分别去**ライメイのやま**、**ほのおのやま**、**じ**



ゆひょうのもり的最底层打败三圣鸟后它们会有小几率加入，当三圣鸟都加入后前往它们的朋友区域会发生圣鸟集合的剧情，得到**うずしおのいし**，同时新迷宫**ぎんのかいこう**开启，99F，最底层是海神路基亚在等待着你，战斗后收服它。



在收服路基亚以后的第二天，天然鸟会来到救助队门前，它告诉主角，大事发生了！那个被天空龙消灭的陨石上附着外星生命，现在陨石坑已经变成了它的迷宫，快去处理吧！新迷宫出现，**いんせきのどうくつ**，进入时要求身上道具减少到3个以下，共20F，在最底层见到宇宙病毒迪奥西斯，不用多说了，战斗！

继续完成委托，有两次发现瑜珈王和阿柏蛇出现在事务所前，跟它们对话；再过了一段时间，看到只有阿柏蛇一人，询问瑜珈王去哪了？阿柏蛇告诉主角它在迷宫里走丢了，同时联络所揭示板上出现瑜珈王的委托任务，接受任务，新迷宫出现！**ねがいのどうくつ**，进入后出现不可思议迷宫的经典设定——等级从1开始！20F见到瑜珈王，带回救助中心即可完成任务，同时收到**うたごえのいし**作为感谢。如果选择继续冒险到达底层可以见到许愿星，战斗获胜后可以加入队伍。

又过了一段时间，瑜珈王和阿柏蛇会上门询问是否见到它们的老大耿鬼，说起来，真有些日子没有见过耿鬼了。先去迷宫完成别人的委托，



之后在城市中心又见到了阿柏蛇，得到耿鬼在**ひょうせつのれいほう**的消息，到达最底层时发现没人，被骗了……可是回到救助中心的第二天耿鬼就找上门来，请求主角一起去帮忙解开它的谜团——耿鬼的谜团？有关超能女皇的事情……再次来到**ひょうせつのれいほう**，在最底层看到耿鬼的到来，九尾再次现身，它让耿鬼去最后的迷宫**やみのどうくつ**寻找自己的答案，新迷宫出现！

やみのどうくつ，共20F，来到最底层时一个来自异空间的声音询问耿鬼：你为什么要来找超能女皇呢？是因为明白了她拥有怎样的心？这时的耿鬼才把详情款款道来……原来它和超能女皇曾经是最好的朋友，可是为了拯救这个世界，超能女皇勇敢地接受了会可能将自己毁灭的特殊的道具**タタリ**，然而耿鬼却不愿毁掉自己而走了……在主角的帮助下它终于了解到自己缺乏的就是这颗救助之心，所以它重新回来要帮助曾经的朋友——超能女皇！洞穴的门缓缓打开，出现在眼前的，便是已经体力透支的女皇……

带女皇回到救助中心，第二天，在广场上见到超能女皇，她会要求加入队伍，便是圆满的大结局了！当然，故事虽然结束了，可主角的异世界的救助之旅还在继续着……

注：二周目的自由度很大，有些迷宫剧情的触发不分先后，以上剧情仅供大致参考。



其它要素



▲在胖可丁处购买朋友区域会出现的迷宫

しずかなうみ（8000）	出现迷宫さいはてのうみ75F 出现迷宫おおきなうみ12F
しのびのもり（6500）	出现あんやいせき15F
しゃくねつさばく（8500）	出现さばくちたい20F
いにしえのせきしつAN（5500）	出现アンノースのいせき99F
いにしえのせきしつO?（5500）	

▲救助队等级

信誉点数	对应称号
0	ノーマル(普通)
50	ブロンズ(铜)
500	シルバー(银)
1500	ゴールド(金)
3000	プラチナ(白金)
7500	ダイアモンド(钻石)
15000	ルカリオ(波导的勇者)

▲救助中心门前的雕塑

在救助队右方的树林前面在满足一定条件后会出现石制雕箱，目前已经判明的包括《波导的勇者》中已经出现的路卡里奥、小吸盘魔偶、小胡说树，并且雕像出现的条件也不一样，路卡里奥出现的条件是救助队称号达到波导的勇者，小胡说树出现的条件是训练馆的全部迷宫通过，等等，并不排除任天堂通过这些设定为下一作的新要素埋下伏笔的可能。

▲秘籍训练机出现地点

秘籍训练机	出现迷宫及层数	取得必要条件
いわくだき（碎岩）	ちていいせき45F	钥匙
かいりき（怪力）	ちていいせき60F	会碎岩的怪兽把道具引出
フラッシュ（闪光）	ちていいせき70F	钥匙
いあいぎり（居合斩）	ちていいせき80F	钥匙，水系/飞行怪兽
なみのり（冲浪）	たいようのどうくつ20F	水系/飞行怪兽
たきのぼり（逆流）	たいようのどうくつ15F	钥匙
ダイビング（潜水）	たいようのどうくつ10F	钥匙，水系/飞行怪兽
そらをとぶ（飞天）	ひりゅうのおか30F	钥匙

说明：1、钥匙是在迷宫冒险中随机出现的道具，一般出现在高级迷宫的最底/顶层，非常珍贵，一旦得到轻易不要丢或卖掉。

2、在已经取得该训练机的情况下(包括携带在身上或储存在仓库中)，到相应地点取得的是“通信ケーブル”的进化道具，而如果不慎丢失的话可以到相应地点再次获得。

▲通关后全迷宫及对应层数一览

迷宫	层数	迷宫	层数	迷宫	层数
あらしのかいいき	40F	きよらかなもり	99F	ならくのたに	20F
アンノーンのいせき	99F	ぎんのかいこう	25F	にしのどうくつ	15F
あんやいせき	20F	さいはてのうみ	25F	ねがいのどうくつ	30F
イナズマのだいち	30F	さばくちたい	99F	はるかなるれいほう	19F
いんせきのどうくつ	20F	しあわせのとう	99F	ひりゅうのおか	11F
おおきなうみ	30F	たいようのどうくつ	20F	ほのおのだいち	99F
きたかぜのだいち	40F	たきつぼのいけ	50F	みなみのほらあな	75F
きたのさんみゃく	20F	ちていいせき	30F	やみのどうくつ	99F

除了这些剧情类迷宫外，接受一些特殊委托时也可能出现新的迷宫，这些就需要各位在不可思议的世界里继续发现和探索了！



游戏支线任务完全指南

当完成第2个主线任务（即救了小磁怪后），便可以接受众多的支线任务了，支线任务可谓是游戏的另一魅力所在。

1、到城市右边“邮局”的公告板，对着公告按A键，会出现这个菜单，在没有接受支线任务的时候，第2项是不能选的，要做支线任务，首先进入菜单的第1项。

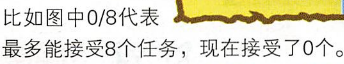


2、选择后会出现如图的样子，①是任务的名称，②是任务地点，③是任务的等级，任务的等级是从A级到F级的，最初只有E、F级，随着剧情的不断发展，可做任务的等级就会逐渐增加，等级不同，任务的难度也不同，奖励自然也不同。



3、选择你要接受的任务，会出现上图的菜单，①是接受，②是取消，③表示你已接受而未完成的任务/能接受的任务总数，比如图中0/8代表最多能接受8个任务，现在接受了0个。





4、接受任务后，任务名称前的信封就消失了，表示你接受了任务，要注意的是，任务接受后就不能取消了。

5、这还不算结束，当要做你接受了的任务时，还要选定要做的任务。接受任务后，按B键返回，现在发现菜单的第2项可以选了。

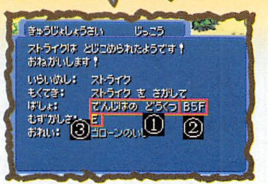


6、进入第2个菜单，里面是



你所接受的任务，选择你要选定的任务，出现另外一个菜单，其中①是选定，②是放弃(表示不打算做此任务，只要放弃，不能恢复），③是查看任务。

7、如果选定任务，任务前的图标就会变成这样了，另外，在选择迷宫的菜单上也有同样的图标提示你这个迷宫有人要救助；如果要放弃任务，则会出现另外一个菜单，第1项是确认要放弃，第2项是取消放弃。



捕捉宠物彻底研究



和以前的《口袋妖怪》游戏一样，抓宠当然是重要的任务了！不可思议迷宫的捉宠虽然看似随机的，但也是有一定必然性的，那就是游戏的乱数表。虽然现在还没有找到乱数表的地址，但当进入迷宫后，整个乱数表就已经决定了，所以在哪个位置出现可以抓住宠物的乱数是固定的，这就使我们可以用S/L方法抓宠了（GBA玩家就苦了）。以下每步请一直使用即时存档：



↑首先引怪。



↑反复第2步，退到可以抓住为止。

←当确定可以一击必杀后(最好拿着投掷武器，可以保证伤害输出)，先看看能否捕捉，如果不行，就开始后退，每退一步打一次。



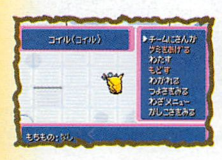
最后说明一下乱数的消耗：每个宠物移动一格消耗一个乱数，攻击消耗一个（即使miss也会消耗），理论上异常状态发生也要消耗一个乱数，现在还没证实。转身不消耗乱数。所以在没有状态干扰的情况下，这样我方每2次攻击间消耗3个乱数。如果斜线移动，对方将不移动而进行一次攻击，我方每2次攻击间消耗2个乱数。剩下的就看大家的计算水平了！

希望能早日找到乱数表的位置，其实S/L也很辛苦呢。



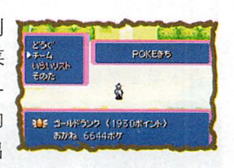
进化详解





通关后到鲇鱼处触发布鲁的进化剧情，之后就可以使用鲇鱼的进化洞穴了，不过这个洞穴每次只能进入一只怪兽，而且只能是队伍打头的队长才能进入，所以需要先对自己的队长进行一下调整：如果需要进化的宠物已经是队长就可以跳过这一步；如果需要进化的宠物不是队长，先到救助中心左边的朋友找到它，并与之对话出现选项，选择第一项“**チームにさんか**”，把它编入队伍。

接着再次与之对话，选择第二项“**リーダーにする**”使其成为队长，这时主角的形象会自动发生变化。队长调整完毕，接着就该调整一下自己的队伍了！回到村中，按B打开地图菜单，选择第二项“**チーム**”，选择除队长外的任意一个队员，按A调出操作菜单，选择第三项“**たいきする**”，除去队员，对队长之外的每个队员都进行上面的操作，直到只剩下队长一人。OK，队伍调整完毕，可以单独进入鲇鱼的洞窟进化了！来到鲇鱼的洞穴，进入！



只要进化条件满足，就可以选择“**しんがする**”进化了——等级进化的情况下选择“**あたえない**”；携带进化必需的道具情况下选择“**あたえる**”，再从道具栏内选择进化所需道具，之后再选择“**あたえない**”就可以发生进化了！

重要的金手指

GBA版游戏的金手指非常多，这里只列出重要的，有了它你就可以……

金钱99999

02038520	0001896F

迷宫层数

02004145	xx

饱度

020042D8	63

种族

02037B42	0xxx
02037BA2	0xxx
02037C02	0xxx
02037C62	0xxx

主角HP999

020041AA	03E7

最大HP999

020041AC	03E7

攻击255

020041B0	FF

特攻255

020041B1	FF

防御255

020041B2	FF

特防255

020041B3	FF

快速升级

020041B4	00FFFFFF

无异常状态

02004244	0000

技能1种类

020042B6	0xxx

技能1PP

020042B8	63

技能2种类

020042BE	0xxx

技能2PP

020042C0	63

技能3种类

020042C6	0xxx

技能3PP

020042C8	63

技能4种类

020042CE	0xxx

技能4PP

020042D0	63

43个迷宫全开

02000B1E	FFFF
02000B20	FFFF
02000B22	FFFF

全朋友之家

02038538	0101
……	
02038570	0101
42038538	0101
0000003A	0001

通关一次后，收集齐八个秘籍机，就可以触发三圣兽与凤王的剧情。不过找全秘籍机也不容易，要先找到钥匙，打开这样的门，才有机会得到。好在有老金，用下面一条金手指，再去袋龙仓库，就会有全部秘籍机了。

秘传机

020384D0	2327
020384D2	2327
020384D4	2327
020384D6	2327
020384D8	2327
020384DA	2327
020384DC	2327
020384DE	2327

全部技能机地址

0203840A	020384B2
……	
02038472	

袋龙仓库全部物品999

02038312	2327
……	
020384EE	2327
42038312	03E7
000000EF	0002



↑去抓凤王吧！

凤王剧情过后就可以使用秘籍机了，这时大量迷宫都可以去了……疯狂捕捉神兽吧！

改变主角(XXX=001 to 19E)

02037BA2	0xxx
02037B42	0xxx





地图







DRAGON BALL Z 舞空烈战

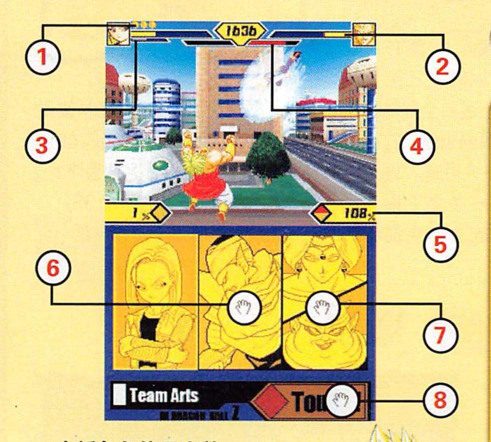
借助欧美的动漫热潮，龙珠的周边及游戏在世界范围内着实又火了一把。在GBA平台上推出的前作舞空斗剧，自发售以来一直都受到广大玩家的好评。一年半之后它的续作众望所归地登陆了DS平台，机能的大幅度强化使得游戏在画面音效等外在表现上又提高了一个层次。沿袭了前作简单爽快的操作模式，增加了海量的收集要素，使得本作当之无愧成为掌机上的最强龙珠游戏。

文、责编/岚枫

NDS	ATARI	2005.11.21
	FTG	1-2人/29.99美元
龙珠Z 舞空烈战		对应触笔

基本操作	
十字键	控制角色移动，连点两下为冲刺
Y键	轻攻击
X键	重攻击
A键	小气弹攻击
B键	防御
L键	发动特殊能力，如变身超级赛亚人
R键	积蓄能量

特殊操作	
Y+B键	投技
X+A键	特殊攻击
R+A键	大气弹攻击
R+B键	气流防御
L+方向键	瞬间移动
R+方向键	超级冲刺
触摸屏	换人/组队攻击/支援攻击



1、支援角色使用次数
2、HP槽
3、队友HP槽
4、防御槽
5、角色能量及与对手位置关系
6、可换队友
7、支援队友
8、发动队伍超级攻击

系统解析

普通攻击

舞空烈战的战斗系统以前作为蓝本，做了相当大的调整和改良。将前作中复杂鸡肋的各种攻击的属性相克完全摒弃掉。普通攻击只保留了轻攻击、重攻击和冲刺攻击。防御键的加入使游戏在操作上更加像一部真正的格斗游戏，也因此前作中的蓄力攻击在本作中也不见了踪影。遵循一般格斗游戏中的三角关系：攻克投、投克防、防克攻。其中轻攻击发动速度快，被防住后的硬直时间短；重攻击攻击距离长，而且有击退效果，可以将对手的小气弹打回，但是发动时间长，被防住后的破绽也比较大；冲刺攻击的威力比较大，并且没有轻、重之分，也有非常明显的击退效果，只要掌握好时间可以突破对方的气弹攻击甚至是特殊攻击直接攻击到对手，而自己毫发未伤。在游戏中普通攻击作为近战的利器一定要熟练掌握。



气攻击

与前作相同还是分气弹攻击和特殊攻击两种，发动时要消耗一定的能量。其中大气弹攻击的发动时间明显要慢了许多，而且许多角色的大气弹只是具有防护罩效果，用处并不是很大。特殊攻击还是游戏中进攻的最佳武器，与前作类似，同样是根据自己与对手的位置关系而发动不同的特殊攻击，发动时要消耗最少的50%的能量。如果两名角色同一时间发动的话，就会像原著许多经典场景那样，出现大魄力的气弹对决画面特写，这个时候需要连点A键才能压倒对方。在本作的DATAFILE模式下，可以查到角色的出招表，其中有些特殊攻击的说明后面会有不同的符号区别，其中有▨标志的表示可以通过连打来提升攻击威力；而有▣标志则表示此技可以通过蓄力来提高威力。另外



←悟饭为了拯救地球而誓死抵抗沙鲁的一幕也在游戏中再现了！

本作中新增加了一种特殊能力——Ultimate Attack（最终攻击），每名角色只有一种，同其它特殊能力一样也是具有发动位置关系，只有在HP变红时才可以发动，并且每局只可使用一次。如果用此技打败对手结束对局的话，会出现华丽的人物特写画面。在DATAFILE中所有的UA技都会有▣的标志。

队伍超级攻击

同样是本作中新加入的要素，利用群体的力量给予对手极大的伤害。需要通过特殊的组合，并且能量在200%以上时按触摸屏上的“Touch”发动。具体的搭配人物在后面的STORYMODE模式中都有详细的介绍，除了在STORYMODE模式中取得的常规人物组合外，还有一些比较特殊的隐藏三人组合攻击，下面是笔者试验出来的部分组合，与读者大人分享：

悟空（SS）悟饭（青年）悟天克斯（SS3）
悟空（普通）贝吉塔（普通）短笛
贝吉塔（SS）特兰克斯（SS）悟天克斯（SS3）
弗利萨 沙鲁（完整形态）布欧（邪恶）



↑组队攻击是本作加入的全新系统，巨大的威力可以达到一发逆转的效果，自由组合的角色搭配发挥了玩家的想象力也考验了对原著的熟悉程度。

特殊能力

本作中新加入的一个战斗系统，当角色达到某些条件时就会得到瞬间的能力提升，发动方法都是按L键。这其中最典型的例子就是变身为超级赛亚人，除此之外还有普通版悟空发动界王拳、人造人18号发动无限能量等等。如果仔细观察就会发现每名角色的特殊能力都来源于原作，操作起来也是倍感亲切。关于特殊能力具体的发动条件请参见后文中的STORYMODE模式。

换人系统



组队战时可以随时进行角色的转换，方法是点击触摸屏上队友角色的头像。换人的好处在于可以使刚上场的角色瞬间出现在对手的背后，如果此时对方是在发动一个硬直时间很长的特殊攻击，那么出现在对方背后的己方角色就有着相当大的优势。唯一感到遗憾的是被替换的角色并没有少量HP恢复的设定，使得换人系统的战略性被大大降低。

组队系统



与前作类似，本作中的角色都有着不同数量的战斗单位DP，也就是Dragon Power（龙力量）。越是强力型的角色DP值就会越高，例如像基纽、格罗博士这样原著中的弱势角色，DP值只有1，而像悟天克斯，魔人布欧这样恐怖角色的DP值则高达7。当然不同DP值的角色区别并不仅仅在技能的好坏上，攻防能力也相差好远。在组队时会有规定的DP值上限，所选择角色的DP值总和不能超过这个上限值。在游戏初期玩家所拥有的DP值上限是非常少，需要通过不断地提高游戏完成度来增加。

支援系统

借鉴于KOF系列的援助攻击系统，本作中也出现了类似的东东。在角色选择画面中标有SP——也就是Support（支援）的角色可以作为支援攻击角色使用。但是也会消耗掉一定量的DP值。支援角色一般都是原著中的一些二线人物，每局中使用的次数也是有限制的，支援攻击的效果也是因人而异，绝大部分都是具有攻击效果，少数具有恢复效果，例如丹笛的HP恢复，甚至还有神龙的复活……支援攻击的价值在于可以快速消耗掉对方的防御槽，使其变成气绝状态，便于己方发动强力连续攻击。



STORYMODE模式全技能全人物收集表

字母缩写解释	
SS1/2/3	Super Saiyan（超级赛亚人）1/2/3
TSA	Team Super Attack(队伍超级攻击)
UA	Ultimate Attack（最终攻击）
SA	Special Ability（特殊能力）
SP	Support（支援）
DP	Dragon Power（龙力量）

↓原著中的众多人气角色都将出现在游戏中！





↑角色的强力技能必须要在故事模式中获得。

孙悟空（Goku）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
完成The Emperor Stirs	Double Attack[TSA]	当悟空（普通）和短笛在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成Enraged Warriors	新角色弗利萨（Frieza）[DP3]	—
Kaioken time 20剧情中	Level 20 Kaioken[UA]	使用悟空当HP变红能量在150%以上时按X键+A键发动。
完成Destruction god coming!!	新角色布罗利（Broly）[DP6]	—
完成Showdown:Core/Cooler	新角色悟空(SS)[DP5]	—
完成The Cell Game Begins	Instand Transmmission[SA]	当使用悟空（SS）能量在150%以上时，按L键发动。
完成Fateful Reunion	新角色巴达克（Bardock）[SP][DP2]	—
完成Pass the Wall!	Super Saiyan 3[UA]	使用悟空（SS）当HP变红能量在150%以上时按X键+A键发动。
Fusion Two Fathers剧情中	Spuer Bajit Sword[TSA]	当悟空(SS)和贝吉塔(SS)在同一队伍，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成Final Spirit Bomb	Super Spirit Bomb[TSA]	当悟空（普通）和撒旦在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。

孙悟饭（Gohan）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
Awakening剧情中	Super Saiyan[SA]	使用悟饭(幼年)当能量在100%以上时按L键发动。
完成Awakening	Magekisenkoudan[UA]	使用悟饭（幼年）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
Cell Game剧情中	Raging Rush[UA]	使用悟饭（SS2）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
完成Cell Game	新角色悟饭（SS2）	—
完成Cell Game	Family Kamehameha[TSA]	当悟空（普通）和悟饭（SS2）在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
Reunion剧情中	Frenzy[SA]	在使用悟饭(SS2)时，如果其他队友全部战斗不能时，就会自动发动。
完成Ambition	新角色格罗博士（Dr.Gero）[DP1]	—
完成Golden Warrior后	新角色悟饭（青年）[DP4]	—
完成God of Destruction	Super Kamehameha[UA]	使用悟饭（青年）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
完成Trap	Ultimate Kamehameha[TSA]	当悟空（SS）和悟饭(青年)在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成Zet Sword	True Power Unleashed[SA]	使用悟饭(青年)当能量在200%以上时按L键发动。

※要开启通往Mentor的道路，就要在Trap中和布欧一战中，让短笛结果对手。

小林（Krillin）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
Fire the Spirit Bome!剧情中	Ryuuseikikoudan[UA]	使用小林当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
完成Training	Energy Unleashed[TSA]	当小林和悟饭（幼年）在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
Unleashed Potential剧情中	True Potential[SA]	使用小林当能量在100%以上时按L键发动。
完成Revived! The Ginyu Force!	新角色天津饭（Tien）&乐平（Yamcha）[SP][DP1]	—
完成Earth's Warriors	Warriors of Earth[TSA]	当小林、天津饭和乐平在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。①
完成Escape Into Hope	Dual Destructo-Disk[TSA]	当小林和人造人18号在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。①
完成Differences In Experience	新角色人造人18号（Android #18）[DP2]	—

※①在Krillin's Indecision小林与18号一战中，在时间结束时小林的HP多于18号可以打开通往Differences In Experience的通道；而如果在时间结束前就将18号打死的话，就会发生另外一种与原著不同的情节，并且打开通往Revived! The Ginyu Force!和Lonely Battle的道路。

短笛（Piccolo）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
完成Piccolo and Gohan	Evil Shot[TSA]	当短笛和悟饭（幼年）在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成Enigmatic Monster	Regeneration Ability[SA]	当短笛的能量在100%以上时，按L键发动。
完成Kami's Incident	Shinmafukumetsu[UA]	使用短笛当HP变红能量在150%以上时,按X键+A键发动。②
完成Cooler and Cell	Special Beam Cannon[TSA]	当短笛和悟饭（SS2）在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成Cooler's Armored Squad	新角色丹笛（Dende）[SP][DP3]	—
完成Complete Form	Outsider Shot[TSA]	当短笛和贝吉塔（普通）在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。

※②Androids中用悟饭打败人造人20号，就可以打开通往Kami’s Incident的道路。
※Piccolo vs. Android #18中短笛与18号的战斗，在限制时间内短笛的血量高于对方，并且18号没有被打死就会打开通往Cell’s Secret Maneuvers的道路；如果在限制时间打死18号则会打开另一个通往Clash! Majin Buu的道路。

贝吉塔（Vegeta）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
完成Battle of Namek	新角色基纽（Ginyu）[DP1]	—
完成Vegeta vs. Android #18	新角色贝吉塔（SS）[DP5]	—
Big Bang Burst剧情中	Big Bang Burst[UA]	使用贝吉塔（SS）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
完成Comeback,and Victory	Rival Awareness[SA]	使用贝吉塔时，己方队友中有DP高于自己时，按L键发动。③
Evil Discovered剧情中	Defeat Kakarot[SA]	使用贝吉塔（恶魔），当能量在150%以上，对手是悟空时按L键发动。
完成Evil Discovered	Final Exlosion[UA]	使用贝吉塔（恶魔）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
完成Evil Discovered	新角色巴菲迪（Babidi[SP][DP3]）	—
完成Vegeta Bets Everything	Garlic Fire[UA]	使用贝吉塔（普通）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。

※Vegeta vs. Android #18中不费HP打败18号，可以打开通往Vegeta vs. Trunk的道路。
※③Big Bang Burst中贝吉塔与沙鲁第二形态的战斗中，用UA技Big Bang Burst结果对手，这样就可以打开通往Vegeta’s Failure的道路。

特兰克斯(Trunks)



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
完成Time Machine	新角色特兰克斯（SS）[DP4]	—
完成Solitary Warrior	Buster Blade[UA]	使用特兰克斯（普通）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
Trunks and Gohan剧情中	Twin Sword Slash[TSA]	当特兰克斯(普通)和悟饭(Teen)在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。④
Super Trunks Surpasses His Father剧情中	MAX Buster[UA]	使用特兰克斯（SS）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
Super Trunks Surpasses His Father剧情中	Super Saiyan 1.5[SA]	当特兰克斯（SS）能量在150%以上时，按L键发动。
完成Garlic Buster	Garlic Buster[TSA]	当特兰克斯（SS）和贝吉塔（SS）在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成Another Ending	Angry[SA]	当使用特兰克斯（普通）对手是任何一个人造人时，按L键发动。

※④Vegeta,Rescued Cell?!特兰克斯和贝吉塔一战中，30秒内战胜对方，可以打开通往Trunks and Gohan的道路。

悟天克斯(Gotenks)



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
完成Evil Buu Has Emerged!	新角色布欧（好）[DP6]	—⑤
完成Super Saiyans’ Final Attack!	Super Saiyan[SA]	当悟天克斯（普通）能量在100%以上时，按L键发动。
完成Showdown! Evil buu并且满足打开Let’s Go Into Space!分支路线条件	Ultra Super Saiyan[UA]	使用悟天克斯当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
完成V for Victory!	V For Victory[SA]	当悟天克斯(SS3)能量在150%以上时，按L键发动。⑥
完成Broken Door	新角色悟天克斯（SS3）[DP7]	—

达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
Final Battle!剧情中	Volleyball[TSA]	当悟天克斯（SS3）和短笛在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成Final Battle!	Super Ghost Bomber[UA]	使用悟天克斯（SS3）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。

※⑤在Showdown with Buu!悟天克斯与布欧一战中，要使用不同的三种技能攻击到对方，最后一击时要用S.G.K.A结果对手，并且保证本战为无伤取胜。这样即可打开通往Gotenks vs. Vegeta的道路。
※⑥Showdown! Evil Buu中悟天克斯与布欧的第二次较量中，30秒内打败他就可以打开通往Let's Go Into Space!的道路。

基纽（Ginyu）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
完成Ginyu vs. Androids	Special Pose[SA]	按L键发动。
完成Ginyu's First Joint Struggle	Body Change Special[TSA]	当基钮和悟空（普通）在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成The Hurts,Shenron!	新角色神龙(Shenron)[SP][DP4]	—
完成Sure Kill!Ginyu Storm!	Cracker Formation[TSA]	当弗利萨和基纽在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成Sure Kill!Ginyu Storm!	Ginyu Storm[UA]	使用基纽当HP变红能量在150%以上时,按X键+A键发动。

※在Ginyu Force In Danger基纽与悟空一战中，在限制时间没有打败悟空并且HP多于对手时，将进入Task Force,Heading To Earth的分支路线；如果是在限制时间内打败悟空则进入Ginyu vs. Ginyu的另一条分支路线。

弗利萨（Fricza）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
完成Frieza's Irritation	新角色萨博(Zarbon)&多多利亚(Dodoria)[SP][DP2]	—
Frieza's Sortie剧情中	Blind Meteor[TSA]	当弗利萨、萨博和多多利亚在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成A Battle of Blood Relations	新角色酷拉（Cooler）[DP4]	—⑦
Super Saiyan剧情中	Death Ball[UA]	使用弗利萨当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
Super Saiyan剧情中	100% Activation[SA]	当弗利萨能量在100%以上时，按L键发动。
To Earth剧情中	Ghost King[UA]	使用重生弗利萨当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
完成Time In the Other World	新角色重生弗利萨（Mecha Frieza）[DP3]	—
Immortality剧情中	Relax[SA]	当重生弗利萨能量在100%以上时，按L键发动。⑧

※⑦Frieza's Sortie中与悟饭小林一战中，在最后80秒内取胜的话就可以打开通往The Plan to Assassinate Frieza的道路。
※⑧To Earth中弗利萨与特兰克斯一战中，无伤取胜的话就可以打开通往To Earth Once More的道路。

格罗博士（Dr.Gero）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
完成Energy Drain并达成主线路线开启条件	Energy Drain[UA]	使用格罗博士当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。⑨
Enraged Trunks剧情中	Absorbtion Barrier[SA]	当格罗博士的能量在20%以上时,按L键发动。
完成Complete Form	Twin Drain[TSA]	当格罗博士和沙鲁(第二形态)在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成Elimination of Cell	新角色沙鲁（第二形态）[DP4]	—

※⑨Energy Drain中的战斗先打败短笛，再打倒悟饭，成功后就可以打开主线路线。

人造人18号（Android#18）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
Game剧情中	Infinite Energy Type[SA]	当18号的能量在200%时，按L键发动。
#16’s Agitation剧情中	Hell Spiral[TSA]	当18号、17号和16号在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成#16’s Agitation	新角色人造人17号&16号[SP][DP3]	—
The Strongest Kids In History剧情中	Energy Mine[UA]	使用18号当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。

※在Game18号和贝吉塔&特兰克斯一战中，在前100秒内战胜对方则进入#18 vs. Piccolo的分支路线，而在后80秒内战胜对方，则进入另一条Recent Disappointment的分支路线。

沙鲁（Cell）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
完成Piccolo’s Desperate Resistance	Absorbtion[UA]	使用沙鲁（第二形态）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
Compete Body:Successful!剧情中	新角色沙鲁（完整形态）[DP6]	—
Cell Junior剧情中	新角色小沙鲁[SP][DP2]	—
Cell Junior剧情中	Cell Junior Dance[TSA]	当沙鲁（完整形态）和小沙鲁在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成Ultimate vs. Ultimate	Full Power Rush[UA]	使用沙鲁（完整形态）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。(10)
The Ultimate Battle of Evil vs. Evil剧情中	Absolute Evil[TSA]	当沙鲁（完整形态）和弗利萨在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。(11)
Cell Game: Conclusion剧情中	Self-Destruct[SA]	当沙鲁（第二形态）HP变红时，按L键发动。
Cell Game: Conclusion剧情中	Pride[SA]	当沙鲁（完整形态）HP变红时，按L键发动。

※⑩在Compete Body:Successful!沙鲁与特兰克斯父子一战中，100秒内取胜的话就会进入The Ultimate Decisive Battle&Cell Junior的分支路线，如果在后80秒内取胜，则可以进入另一条通往Ultimate vs. Ultimate的分支路线。

※(11)在The Ultimate Decisive Battle沙鲁与悟空一战中，使用UA技Full Power Rush打败悟空，就可以打开通往Strongest in the Universe的道路。

布欧（Buu）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
完成Majin Resurrected	Regeneration[SA]	当布欧(好)的能量在100%以上时，按L键发动。
完成Best Friend并达成通往Evil Buu分支条件	新角色布欧（邪恶）[DP7]	—
完成Best Friend并达成通往Happy Time分支条件	新角色撒旦(Hercule)[SP][DP1]	—(12)
完成Best Friend并达成通往Happy Time分支条件	Hercule Attack[TSA]	当布欧（好）和撒旦在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。(12)
完成Happy Time	Happy Sweets[UA]	使用布欧（好）当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。(12)
You Can’t Win!剧情中	Galactic Donuts[TSA]	当布欧(邪恶)和悟天克斯(SS3)在同一队伍中，并且能量在200%时按触摸屏发动。(13)
完成You Can’t Win!	Power Shot[SA]	当布欧(邪恶)的能量在100%以上时,按L键发动。(13)
完成The Gate to Other World	新角色达布拉Dabura[SP][DP2]	—
完成The Other World’s Strong Ones	Dark Sword Slash[TSA]	当布欧(邪恶)和达布拉在同一队伍中.并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成The Other World’s Strong Ones	Hydra Smasher[UA]	使用布欧(邪恶)当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。

※(12)在Best Friend的战斗中，如果无伤取胜的话，就可以打开通往Happy Time的道路。
※(13)在Evil Buu布欧与悟天克斯的战斗中，在前100秒内战胜对方则进入The Gate to Other World的分支路线，而在后80秒内战胜对方，则进入另一条You Can't Win!的分支路线。

酷拉（Cooler）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
Ultimate Battle Goku vs. Cooler剧情中	Honor Redeemed[SA]	使用酷拉，当弗利萨在队伍中并且别打倒后自动发动。
完成Gohan's Final Moments	Freeze Storm[TSA]	当酷拉和重生弗利萨在同一队伍中,并且能量在200%时按触摸屏发动。
完成Frieza's Treachery	Arc Blast[UA]	使用酷拉当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。
完成Big Gete Star	新角色金属酷拉(Metal Cooler)[DP5]	—
完成Metal Cooler's Last Moments	Revive[SA]	在金属酷拉HP变成0时，如果能量在150%以上则可以自动复活一次。
完成Metal Cooler Goes To Earth	Machine Rain[UA]	使用金属酷拉当HP变红能量在150%以上时，按X键+A键发动。

※在Ultimate Battle Goku vs. Cooler酷拉和悟空的战斗中，在前100秒内战胜对方则进入Gohan's Final Moments的分支路线，而在后80秒内战胜对方，则进入另一条Big Gete Star的分支路线。
※在Big Gete Star与短笛的战斗中，以无伤取胜就可以打开通往Metal Cooler Goes To Earth的道路。

布罗利（Broly）



达成条件	取得技能或角色	技能发动条件
完成Legend vs. Perfection	Blaster Meteor[UA]	使用布罗利当HP变红能量在150%以上时,按X键+A键发动。
Showdown! Broly vs. Goku剧情中	Defeat Kakarot[SA]	当布罗利的能量在150%以上,并且对手是悟空时按L键发动。

※在New Planet Vegeta与贝吉塔的战斗中，在前100秒内战胜对方则进入Broly's Rampage的分支路线，而在后80秒内战胜对方，则进入另一条Into Space的分支路线。
※在Showdown! Broly vs. Goku的战斗中，30秒战胜对手即可打开通往A New Departure的道路。



其它要素收集汇总

DP数的提升：完成Z-BATTLE模式、PRACTICE模式下的Tutorial模式和STORYMODE模式都可以得到一定数量的DP奖励。在MAXIMUM模式模式下每完成一定数量关卡也会奖励DP，全部完成后就可以达到MAX。

任意难度下完成Z-BATTLE模式后MAXIMUM模式就会被开启。

MAXIMUM模式下共有普通、困难和狂暴三个难度。每个难度下有20个小关，在目前已有的人物和DP数下进行游戏。完成普通难度后，困难难度模式就会被打开，再次挑战成功后就可以进入最终的狂暴难度。当完成全部的难度后DP数就会变成MAX无限，再也不用因为DP的限制而无法达成自己喜欢的人物搭配。



将MAXIMUM模式打穿后会增加一名隐藏角色——贝吉塔（恶魔）。选择方法是在选人画面时将光标移到贝吉塔（SS）上，按住R键选择即可。

通关后的感受：

龙珠对于我们这代人的影响可以说是巨大的，像很多与笔者年龄相仿的朋友一样，大家都是看着龙珠的漫画长大的。那个时候可以选择的娱乐项目很少，整天抱着那么几本龙珠的漫画翻看，甚至对其中的每一个动作，每一句对白都会记忆犹新。姑且不论本作的游戏素质到底如何，就其中出现的那样多的经典动作就让人很是感动。可以毫不夸张地说，游戏中90%以上的动作在原著中都可以找到出处，甚至只是一个普通的轻、重攻击。这样细腻的制作风格的确是值得我们去尊重的，如果能够出到第三作，希望还能够给我们带来更多的感动吧！



文/NW旅团 hwz1015 责编/暗凌

随着星云组织的消失，世界再次和平了下来，热斗等人回到了平静的生活当中，然则游戏中的和平总是短暂的，不久后一场新的危机又将袭来。

一天，热斗正在上课，班主任真理子老师将他叫了出去，原来热斗的父亲由于工作的关系，全家需要搬到才叶市去，热斗也将转校，知道这个消息后，大伙都很震撼，尽管舍不得，但也是没办法的事。搬家的当天，朋友们纷纷赶来道别，最激动的当然是美露了，热斗在临走前保证，他一定会回来的。

画面转到了位于才叶市的光家新宅（这次还是双层呢），既然换了新的地点，索性出去逛逛吧，先下楼和父母交谈一番，随后就可以出门了。在大街上，热斗遇到一位正在被机械狗追赶的少女，看来那只狗被病毒侵占了，于是英雄救美的战斗开始啦，按R键上线后自然是老一套的战斗教学模式，根据指示干掉病毒3次后，少女被救了下来，但没说两句话就走人了，不免有些扫兴。



与街上所有人对话后收到爸爸的邮件，回到自己家的电脑前上线去熟悉一下新的网络环境，通过主页（与网络精灵对话可查看邮件）来到中央网络（**サントラルエリア**），路上的看板是网络地图，对该系列的新手们很有用处，通往2区的电子门需要一张**リフレクメット**芯片才能通过，在该区域战斗几场就应该有了，由于通往3区的门打不开，在2区与所有NPC交谈后就可以下线睡觉了（调查床）。

起床后就要准备去上学了，出家门后往左上方走就是学校，刚进校门就被一群警卫机器人给拦住了（这学校也太科技化了吧，秋原小学根本没法和它比），似乎这场闹剧惊动到了老师，当老师认出热斗是新的转学生后，警卫们才统统退去，这时职员室的门开启了，进去后与穿着红衣服的麻波刚老师对话，获得学生手册。

现在该前往教室了，利用刚得到的手册通过检查后，进入位于2楼的6-1教室，通过一番介绍，热斗的座位被安排到了一个叫做新垣小次郎的男生后边，下课后与全班同学说说话，打完招呼后上课铃就响了，这堂课的内容是如何消灭病毒，谈起战斗，热斗就有精神了，趁机让洛克人展现了一下实力，虽然不知道为什么上课用的低级病毒美多露被换成了火焰兵，但还是轻松解决了，热斗的网络战斗技巧得到了全班同学的好评，这引起了小次郎的不满。

下课后小次郎与自己的领航员发生口角，原因是杀毒时没有好好表现（看来也是个争强好胜的人呀），领航员一气之下跑掉了，这时躲在一边的爆炎人趁机进入了小次郎的PET，在爆炎人的花言巧语诱惑下，小次郎打算找机会看看他的实力。

新的一节课又开始了，老师向大家介绍了一种新的科学产物，通过复制人偶可使领航员进入现实世界（还不明白的请参照最新的EXE动画版），洛克人利用人偶来到了热斗的身边，再次与全班同学对话，洛克人表演完毕后，小次郎依照约定，让爆炎人表现一下能力。

不一会，一个曾经拦住过热斗的警卫机器人冲

了进来，老师想要阻止，但却被打昏了，随后又冲进来几个，顿时将同学们包围了起来，这些机器人竟然还会喷火，教室里一片混乱，而指挥它们的小次郎却跑了。调查木偶让洛克人出来，到1楼与边上的小孩对话后得到水桶，再回到教室去灭火，此时与倒在地上的老师对话可获得通行证。

来到职员室，老师们已经被火包围了，小次郎命令爆炎人停下来，但对方怎么会听一个小孩子的话，一开始就是在利用他来搞破坏，看来让他停下来是没戏了，于是热斗再次干起了网络斗士的老本行，上线后来到网络中心，与面前的网络精灵对话获得**ウォ-タ-デ-タ**，此次的重点在于灭火，将那些着了火的网络精灵身上的火灭掉就行了，飞过来的火苗要利用石头来抵挡，不然要废10HP。



刚进入2区，洛克人就被火焰包围了。情急之下，热斗想起了一旁的小次郎，3次询问后得知了一些情报，调查那台发热的电脑，找到了小次郎的领航员，此时小次郎正要自己灭火，但却被火烧着了，他的领航员突然发挥实力将所有的火熄灭。

镜头再次转向洛克人，将该区域所有的网络精灵复原后就要面对爆炎人了，这家伙的实力很弱，HP只有400，而且没有什么威胁性的攻击，HP过半后的火球看清楚火苗的方向用石头躲避即可，几下干掉。事件顺利解决，小次郎也认错了，可爆炎人却逃跑了。

热斗与小次郎在聊天时，一个名叫大森明日太的人也凑了过来，小次郎将**ラクガキ**交给热斗，并告知在中央网络可以找到通往3区的钥匙，那里是电脑兽沉睡的地方。回家上网，主页那里会收到美露寄来的萝露芯片，在中央网络2区靠右边绿色地板的一个被挡住的地方果然找到了钥匙，利用它进入3区，调查电脑兽边上的告示牌后会传来妈妈的声音，下线回家睡觉。

课堂上老师正在点名时，小次郎走了进来，背后还跟了只企鹅，这家伙怎么也赶不走，无奈之下老师只能命令由小次郎来照顾它了。下课后前往职员室与白色衣服的老师对话，然后去6-2教室与长得像猴子似的学生对话，最后来到车站前与老人对战，胜利后得到鱼，拿回去喂企鹅吧。

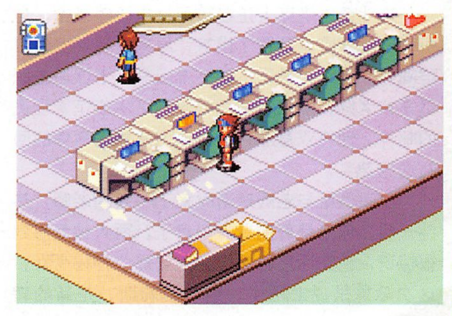
这样养下去也不是办法，小次郎拜托热斗去**シ-サイド エリア**查一下这只企鹅到底是哪来的，仍然要回家上网，先与中央网络1区出口处那个走来走去的领航员对话，通过3区的右侧出口处与那个女性领航员对话后再回去找1区的那个家伙，他说要想恢复通路就需要道具**こうぐプログラム**。

对话完毕后下线到厕所去找妈妈，原来是马桶堵了，于是上线进入马桶网络……打败里面的美多露病毒后接到通讯，回到**サント ラルエリア**3区把**こうぐプログラム**交给那个出口处的领航员，道路上的冰除掉后就可以进入该海滨网络（**シ-サイド エリア**）。

在1区下层的看板处得到了关于水族馆企鹅失踪的情报，马上去学校告诉小次郎，之后俩人到车站坐空中电车来到水族馆，在门口遭遇了奇怪的船长，搞了半天原来是今天不开门，白跑一趟，回家睡觉去。

第二天早上起来收到关于领航员个性化系统的邮件，随后进行教学模式，根据指示完成后去水族馆的门口找小次郎，刚进入馆内企鹅的叫声就被管理员听到了，从他口中得知企鹅叫**ギンジロ-**，企鹅虽然还给别人了，但总不能白来一趟吧，热斗建议参观一下再走，调查所有的动物解说牌后会听到表演即将开始的广播，进入大厅观看表演，表演中热斗很幸运地骑了一次海豚。

准备回去的时候再次遭遇那个怪船长，二人准备进入车站时听到了叫声，原来是水池里跳出来一只食人鱼，紧跟着水族馆里的动物全跑出来了，小次郎由于担心企鹅所以迅速赶回水族馆。来到水族馆的企鹅群处看到小次郎正拿着扫把驱赶鳄鱼，另一边的管理员也被鳄鱼缠住了，管理员告诉热斗此时必须使电脑系统恢复才行。





从入口售票处进入后台，谁知主电脑控制室的门被一只海豹挡住了，此时热斗想起了表演用的球，从表演台上看，原来球在水底下，要想办法下去拿，刚走到下方楼梯处就看见了那个曾经被狗追赶的少女，热斗追着她来到水族馆外，发现她站在了水族馆的房顶，手还指着西北方向，此时热斗背后的水里又跳出一条食人鱼，等热斗回过神来时，那名少女已经消失了。

往女孩手指的方向过去竟然看到了复制人偶，不管它是怎么出现在这里的，先用了再说，让洛克人去那里把球拿出来，取得球后再去找海豹，这家伙果然被球引开了。进入控制室看到怪船长，原来这些都是他干的，来到水族馆的电脑1区，与电子门前的网络精灵对话，根据他的提示将相应的网络精灵放到对应的鱼缸里就行了，小心别让他们被鲨鱼吃掉，放错了鱼缸还要进行战斗，然后重新去找，由于篇幅原因，这里不介绍正确的位子了，玩的时候可以先存档，放错了渔缸再读取回来就行了。

在3区尽头处遭遇潜水人，他比爆炎人强多了，虽然还是很简单，但至少火力很猛，水里会不断地冒出鱼雷，他自己也会放水雷，HP过半后还会使用波浪攻击。干掉后退出网络，发现船长不见了，来到小次郎那里看到船长把小次郎作为人质，结果被骑着海豹的企鹅们撞倒在地。管理员与企鹅向热斗和小次郎道别，可小次郎拉不下面子，悄悄离去了……事件解决，回家休息。

热斗梦见洛克人正在被两只电脑兽袭击，危机时刻麻波刚老师冒了出来，原来是热斗上课打瞌睡呢……结果被罚下课不准回家。下课后去职员室找老师，刚出教室门就收到了水族馆管理员的邮件，他将双重芯片系统作为水族馆事件的回礼送给热斗。

在职员室与老师对话时来了个新的老师，热斗一看，原来是好朋友城户舟子，两人彼此感到很惊讶，说完话后回班里会遇到那个神秘少女，这次总算是说上话了，她叫爱莉斯，是新的转学生，就在这时收到了舟子的电话，回职员室找她，她要教热斗融合系统，调查边上的电脑进入网络，这次玩家控制的是水泡人，来到海滨网络2区，通往2区的门需要一张鱼的芯片才能打开，随便打打就应该有了。

进入2区的左上传送点，找黄色领航员对话，谈话后进行训练，整个网络都被水淹没了，这时需要在海滨网络的3个区域里抓15条鱼，每个区有5条,利用旋风使水泡人开始游泳，抓鱼不是很好抓的，慢慢来，注意上方的氧气槽，快没气时就赶紧返回旋风处就能下来了。

通往3区的入口需要先用100元打开障碍物，再调查电子门连战3场才行。15条鱼抓完后回去找那个黄色领航员，下线后与舟子对话选择进行对战，水泡人很好对付，没有什么难度，旋转喷水只要跟着兜圈子就没问题了，这种练习战输了也不要紧，可以继续的。



打败水泡人后得到水泡融合，进入教学模式，按上键选择水泡融合后进行战斗即可，教学结束后就可以回家了，刚出校门就看见了小次郎和明日太，他们围着一个马戏团的大姐，原来是明天准备在中央网络3区搞马戏表演，热斗与朋友们约定好明天一起去看，现在回家睡觉。

热斗起床后刚要上网去看马戏就听到了妈妈的呼唤，与妈妈对话后得知爱莉斯来找过他，上公园找爱莉斯对话，她让热斗今天不要上网，刚说到这里就接到小次郎的催促电话，让热斗赶快去看杂耍人的表演。

画面转到对方那边，杂耍人在马戏表演时吸收了那些观众的魂，利用它们唤醒了两只电脑兽，并且抓住了一只。当洛克人进入网络后，整个网络已经变成了黑暗的世界，到达中央网络3区后，电脑兽向洛克人展开了攻击，洛克人一下就被打飞了，立刻下线，找爸爸商量对策，但爸爸却不肯说，没办法只好自己来了，上线前热斗听到了爸爸的电话，得知需要将电脑兽封印在领航员体内才能解决问题。

我会活着看到《PG》第100周年那一期，在这期间我会永远支持《PG》。（刘璐）
男，18岁，甘肃省兰州市交通大学附属中学高（二）（文）班，730070

再次上线，与倒在地上的领航员对话，用他给的4种武器来消灭那些小的电脑兽之魂，红的1下干掉，黄色的魂需要打2下，蓝色的自然是打3下，不管什么颜色的魂，从背后攻击都是一下解决，要根据武器的范围来做决定，全干掉后才能通往下一区域，而剩余的武器则会变为BUG碎片作为奖励。

到达3区尽头处再次对付电脑兽，洛克人利用身体作为容器将电脑兽封印了起来，结果昏了过去。热斗接到朋友们的邮件，其中爱莉斯让他到海滨网络3区去取水来救洛克人，可洛克人现在不在PET里，没办法，只能来到学校利用水泡人去了，一路上还是要用武器除掉那些灵魂。

来到3区调查那个大水龙头，杂耍人出现，不过只叫了几个小兵，病毒战过后去热斗的主页将洛克人救醒。洛克人醒来后变成了兽化形态，连眼前的朋友都不认识了，不过当他攻击了水泡人之后总算是变了回来，从此以后，洛克人获得了兽化能力。

第二天早上起来，立刻进行兽化教学，其威力真令人震惊。教学结束后小次郎跑了过来，说有奇怪的领航员在中央网络3区出现了，立刻上线去找，在电脑兽雕像那里遇到了杂耍人，这家伙的攻击方式挺有趣，平时用手进行远距离攻击，狮子跳火圈的速度还挺快，小心他从天而降把人罩起来打，废血还不少，将他打败后事件就告一段落了。



学校里热斗与小次郎交谈时出现一位老人，他也是学校的老师，名叫风天。回家上网，来到中央网络1区，那里有一群人，与两个女性领航员对话后下线坐电车去水族馆，在鲨鱼池边上的大型电视处上线，又遇到她们，与二人对话后下线来到水族馆外面的鱼店那里，上线后再次与她俩对话，然后回6-1教室调查鱼缸（3个鱼缸，调查中间那个），最后调查监视器（黑板边右上方）下面的控制板后上线，再与那两人对话就完事了。

下线后收到水族馆管理员的邮件，说法庭要对那个怪船长作出审判，让热斗去一趟，坐空中电车选新的地点，一路前发往法庭，在法庭入口处遇到了一个神秘少年，他竟然认识热斗，先不管这些了，进门要紧。刚进门没走几步又遭遇了机械警卫的拦截，好在管理员及时出现那些警卫才散去，他交给热斗一个道具，从边上写着真实两个字的石碑处上线，与出口处的一个青色领航员对完话再进入前方的绿色网络1区，调查通往2区的那个电子门后回去找那个青色领航员，给他1000元之后再与他面前的绿色领航员对话就可以去开2区的门了，与上方柜台处的绿色领航员交谈获得道具后就可以下线了。



进入法庭的走廊，管理员向热斗介绍了检察官六方先生。与法庭里的所有人对话后再往法庭中央的大锤子（审判之木）处走发生剧情，热斗由于好奇竟然去碰它，结果又被警卫围住了，这次他们还放出电来，似乎是要处理热斗，幸好刚才的神秘少年赶到，警卫们才停了下来。正式开庭，由于热斗的作证，怪船长受到了法律的制裁。

审判结束后收到风天老师的邮件，去法庭外面的大木桩处找他，调查边上的电脑，控制天狗人到绿色区域1区和2区收集8个卷轴，收集时会有乌鸦来捣乱，尽量躲着点，躲不开就用A键使用叶子造成风把乌鸦吹走，不过是有次数的，路上也可以收集到树叶来增加次数。收集完毕后自动下线，与风天老师对话选择进行战斗，天狗人的攻击是用风攻击，木鼻攻击基本上中不了，HP过半后的冲撞也是好躲的，打败他后获得天狗融合。

回到才叶市刚好遇到爸爸，聊完后回家休息。上课时热斗又开始犯困了，刚睡一会背后就传来了奇怪的声音，下课后收到妈妈的邮件，说爸爸被带走了，先回家询问妈妈是怎么回事，得知爸爸被抓的原因是利用网络侵入（黑客）审判之木，马上前往法庭，结果刚到那里就听到审判之木把爸爸被判为有罪。 热斗自然不相信这是真的，与一旁的六方检事交谈后获得了一些材料，提到爸爸是昨天4点作的案，可那个时候正在和爸

以后面包会有的，牛奶也会有的，PSP、NDS也一定会有的。（本人右手受伤，用左手写的，写的不好请原谅）（付凯） 男，17岁，山东省潍坊市昌乐一中高二十三班，262400

爸一起聊天呢，热斗想以此为证据救出爸爸，但六方检事说这样的证据没有说服力。现在只能想其他办法寻找爸爸的不在场证据了。热斗想起了爸爸昨天是在校门口叫他的，于是先去学校找麻波刚老师，得知了昨天确实有人来过，但无法确定那是爸爸，热斗又想起了学校的监视摄像机，来到6-1教室从前门监视器下方的控制板出上线，调查里面的仪器，准备看录像，结果跑出一堆病毒。还是没拿到证据，边上的网络精灵过来告诉洛克人昨天有个奇怪的领航员来过，虽然没有当时的录像，不过倒是有其他时间的，管它有没有用，先看再说，被录下来的人竟然是小次郎，他还把警备机器人关到柜子里去了。下线去把那机器人放出来，机器人的声音把麻波刚老师招来了，不过也因此得到了决定性的证据，老师说出它需要机器人身上的录像，赶快去原先打爆炎人的地方，那里是控制机器人的主电脑，在那里观看了4点时的录像，果然是爸爸来过，这段时间他不可能作案，接着往下看，犯人竟然是那个六方检事。



赶快回法庭，与门口的人对话后从边上的小门进入牢房，得知还有20分钟爸爸就要坐电椅了，和边上的去找六方检事把话说清楚，这家伙终于摊牌了，他和那个船长以及马戏团大姐一样是属于某个组织的成员，既然事情已败露，他让审判之木叫出警卫机器人前来抓捕热斗，先逃跑再说。

现在四处都是机器人，要想让它们停下来，只能让审判之木停止工作，从左边的小门（原来有个老头堵着）出去，结果外面那个门上锁了，回到走廊从石碑处上线，还是找那个曾经管你要钱的青色领航员，从他口中得知密码，再回到那个门处输入密码153进入内部，爬上梯子到达内庭，自动上线到审判之木网络，这里需要踩机关才能开门，在走格子时不能走重复的，不然要挨锤子砸，路也要重新走，踩机关时要想清楚路线再走。

在3区最深处见到了以前的朋友卡尼鲁，他竟然是这些事情的幕后黑手，当他向洛克人进攻



时却遭到了袭击，于是命令一旁的审判人把洛克人收拾掉，这家伙没什么本事，靠电鞭和书本进行攻击，很好对付，将他击倒后机器人都恢复了正常，不一会，爸爸被释放，六方检事被判有罪，而小次郎则因为那段录像而遭到顶水桶一天的处罚。另一边，敌方的巴雷尔等人似乎在策划着下一场阴谋，同时从他口中得知了组织的名称WWW……

热斗看电视时收到邮件，让热斗去天空镇（**スカイタウン**），坐电车来到天空镇，先和左边的大叔对话，然后进入电梯下到底层，进入左边的门，与里面的领航员对话引发剧情，然后进入右边的门，调查控制天气的主电脑（头像个娃娃）得到道具，从对面的出口来到最底层，在那个小型雷达处上线，从天空主页来到**スカイエリア**，在2个区域内找到4个黄色领航员对战，都是N连战，战前做好准备吧。路上那些骨头形状的标志需要在底层门口的那个喷头（从背后看像电灯）处上线，从里面的黑色领航员那里花3000元买道具才能召唤拉修（狗）来铺路。

4个全打败后到2区找地图板附近的那个青色领航员对话，把刚才战斗获得卡片权交给他就行了，此时小次郎的领航员走了过来，他和小次郎又吵架了，随后就跑了。这时接到小次郎的电话，说他的领航员跑到了黑暗网络（**ウラインターネット**），叫热斗帮忙找回来。从2区左边的大门处进入黑暗网络，在靠左边的电脑兽雕



中奖之日，遥遥无期。我觉得应该把奖品数*10，相信大家一定会为鼓掌支持。（王文景）
男，18岁，上海市南汇区听潮四村10栋15号402室，201300



像处找到了倒在地上的领航员，把他救起之后遇到了大批黑色领航员的包围，洛克人此时控制不住体内的电脑兽，再次强制兽化，因为消耗能量过多而昏倒在地。

现在马上去找其他领航员（那些给你融合能力的）去救洛克人，找到人后回到黑暗网络1区那里，与倒在地上的洛克人对话，不料洛克人再次兽化，正要发动攻击时，一个披着斗篷的神秘领航员一剑将洛克人砍回原型，说了些奇怪的话后就下线了，虽然不知道他是谁，但洛克人总算是得救了。



第二天放学时和同学们一起回家，出校门后天气发生异常，阴天过后是下雪，接着又是刮大风，回家看电视，原来天空镇的天气控制器出了问题，而且在电视中热斗还看到了爱莉斯。立刻去天空镇，到达那里后发现电梯坏了，要先修好电梯才行，从下面的电脑处上线，调查里面的仪器进行病毒排除，战斗过后电梯修复，到达下层后，发现爱莉斯不在这里，路上的那些装置都出现了问题，挨个上线把病毒排除后，进入前方的门，终于发现了爱莉斯。

正准备去追她，结果右边的柜子里传来了怪声，打开柜子一看原来是这里的管理员，从他口中得知，天气控制系统应该是被什么人给操纵了，先把爱莉丝的事放一边吧，恢复天气要紧。进入左边的门，来到电梯那里，结果突然发生地震，把路震毁了……

热斗想直接跳下去，但却因为太高而停止了脚步，此时热斗又想起了门口的复制人偶，回到调查人偶让洛克人实体化，来到刚才那个地方的上层发生剧情，洛克人很轻松的到了下面，热斗还是有些怕，拿了把伞往下跳，结果自然是失败之后被洛克人接住了。来到那个大娃娃似的天气控制器处，见到了冒牌管理员，而且还是WWW组织的人。

自动上线进入天气控制器，先找网络精灵对话，然后走到上层踩着云彩收集小彩虹碎块，既然是彩虹，那当然是7块，全找齐后围着那个黑洞按住A键在天上画线，只要线把黑洞包起来的话就能打开该区的乌云障碍物，另外两个区域都是这样过，只不过稍微复杂一点罢了。

3区尽头处遇到了罪魁祸首元素人，这家伙的攻击方式很多，而且还不断地改变自身与攻击的属性，除了最基本的龙卷风攻击外，还有天雷、陨石、木桩、和造冰地。干掉他之后，他的主人也被天气控制器的手抓住了，但实体化的卡尼鲁出现，将天气控制器砍坏后把那个犯人给放跑了，几句话之后向热斗挥剑准备战斗，不料一道光闪过，爱莉斯突然出现并挡在了热斗前面，卡尼鲁似乎认识她，立刻停止了攻击并且回到了网络中。

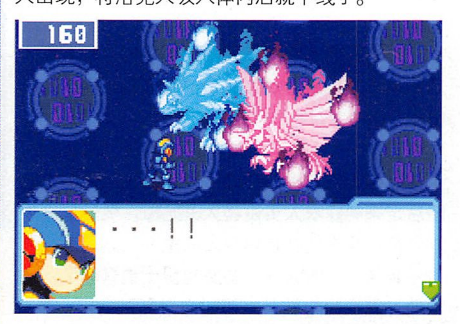
此时发生强烈震动，原来是因为系统故障导致整个天空镇就要塌了，爱莉斯上前摆弄了几下键盘，系统立刻就被修复了，当热斗听到电梯的运作声而回头时，爱莉斯就像幽灵一般的消失了。镜头转到WWW这边，前面交战过的几个人都在，随后走来的红衣人更是让大家吃惊，竟然是马波刚老师，原来他就是爆炎人的主人，之前演戏演得还真像……WWW首领威利博士也登场了，这次他打算利用电脑兽来满足自己新的野心。

在公园听完市长罗嗦后去黑暗网络，在黑暗网络1区的入口处与一个黑暗领航员对话后继续前进，通往2区的电子门需要密码才能开，立刻下线去法庭的牢房那里找看守人员对话，然后再去水族馆那里的玩具店与服务员对话就能得到密码了，立刻去开门，刚进入2区就碰到了上次的那些黑暗领航员，当他们再次向洛克人发动进攻时，一旁的尘埃人上前把他们全部打倒。走到右边的边缘处就能看到一个飘在空中的道具，其实这里是隐藏道，直接过去就能获得道具，回去交差后就可以睡觉去了。

热斗在看电视时接到了美露的电话，热斗决定回秋原町看看，坐电车回到家乡后与所有人对话，再从公园那里的松树雕像处上线进入秋原主页，与萝露对完话进入秋原1区帮她找一个网络精灵，从



一个传送点处来到电子门处，那个精灵在门的另一侧，去找钥匙开门，在该区域调查一个上面刻有王将两字的牌子（调查之前先和边上的精灵对话），获得钥匙后回去开门放人，然后去找萝露交差，最后来到那个有玩具鸭子的地方（橙色地板）与大伙的领航员们会合。迪卡欧想和热斗一决高下，二人刚要开打时，爆炎人和潜水人出现，将朋友们抓走了，爆炎人临走前说想要救他们就到黑暗网络2区来。从刚才打开的电子门处进入天空镇2区，迅速前往黑暗网络，在2区中心地带的上方平台找到了他们，将两个BOSS干掉后，杂耍人出现，将洛克人吸入体内后就下线了。



回才叶市的家，刚进家门就接到小次郎的电话，说洛克人在水族馆那里攻击人类呢，立刻前往水族馆。热斗试图说服兽化的洛克人，结果无效，洛克人逃进了网络中。市长说洛克人是怪物，这可把热斗惹火了，准备上前收拾他，结果被市长边上的神秘少年拦住。

收到麻波刚老师的邮件，察看之后去天空镇找他（原来往下跳的那个地方），也许是良心发现的缘故，老师向热斗说出了自己的身份，最后还告知了洛克人的位置在中央网络3区的下方。用朋友们的领航员前往那里与一个橙色领航员对话后下线去学校的校长室（职员室里面）找市长，可是警卫机器人不让进，于是出门去和小次郎商量对策，小次郎利用自己领航员侵入学校网络的，把所有的机器人都招了过来，让热斗趁机去找市长。

市长原来和WWW那些人是一伙的，他们要对热斗动手了，不料那神秘少年正是炎山假扮的，他为了收集证据才在市长边上担任保镖职务，市长和那个怪船长都被抓了，热斗立刻用朋友的领航员前往中央3区，从中间的洞口往下跳来到地下1区，先和倒在地上的网络警察对话，然后又要开始用武器消除电脑兽灵魂了，方法和前面一样。

在2区的中央平台处找到了洛克人，洛克人要求热斗将他删除后再次兽化，准备开打，这次的BOSS速度很快，要小心应付，根据版本不同，对手也不一样，这里就不介绍了。打败洛克人后，杂耍人跑了过来，没说几句话就被那个曾经救过洛克人的神秘领航员吓跑了，原来那家伙是布鲁斯。

卡尼鲁出现将朋友的领航员砍下线，洛克人想说服卡尼鲁，对方不听劝一剑砍了过来，布鲁斯上前抵挡，顿时站不起来了，看来这仗还非打不可。卡尼鲁的攻击方式基本上就是叫小兵和不同范围的切斩，有时候还会扛起火箭炮向地面发射，不是很难对付，注意剑的攻击范围就行了。战斗结束后，卡尼鲁离去，但刚才的那些话似乎对他起了作用。

几天之后，热斗与同学们正在讨论老师的问题时，WWW的三人组进入了教室，他们已经脱离了WWW组织，或者应该叫他们傻瓜三人组，竟然因为队伍的名字吵起来了，闹剧过后，他们开始询问爱莉斯的下落，热斗自然不会告诉他们，于是叫来了警备机器人把热斗打晕后又瞄准了小次郎和明日太，此时爱莉斯出现，那些机器人竟然无法攻击她，但为了保证朋友的安全，爱莉斯只能跟他们走了。

与朋友商量后，前往黑暗网络2区，一路上会遇到很多黑暗领航员，调查2区的揭示版，查看第一条关于WWW的消息，下线去天空镇，顺着楼梯下去就能找到那3个家伙了，眼看着巴雷尔就要被他们扔到海里了，热斗却无力阻止，麻波刚赶到，瞬间将他们打倒，三人逃走了。热斗将爱莉斯带了回去，放学后先去公园与朋友聊天，然后回家收邮件，内容是让热斗带着朋友去参加活动。



第二天放学时去找朋友们，在班里直接找小次郎，学校大厅能找到爱莉斯，商店里找明日太，秋原网络找4个朋友的领航员，全部找到后发生剧情，回家睡觉。第二天早上朋友们全来了，在公园集合后前往才叶市左上角的活动中心。

希望《PG》能进行一次创新，基本不变的模块会让人没兴趣往下读。（薛文光）
男，18岁，福建省福清市融城镇较场路4号楼A座603室。

在3个地方调查桌子获得3样道具后前往中间的大门，等候他们的活动主办者竟然是威利博士，他将所有的黑暗领航员都实体化后抓住了朋友们，此时就剩热斗一个人了，紧要关头炎山与布鲁斯赶到，一小时后，二人逃到了学校，整个地区已经全是黑暗领航员了，当3个家伙冲进教室时，麻波刚老师再次帮助了他们，去校长室调查那里的书柜，发现通往会场的暗道，WWW三人组看到热斗来了，将道路改变无法通行。



进入那个控制电脑，这个地方和水族馆主电脑网络一样，把网络精灵放入正确的鱼缸就可以了，电子门打开后调查里面的仪器将道路开通继续前进。进入那个大地球仪，这里是审判之木网络的翻版，还是不要走重复的路，将开关全踩了就行，在尽头处与审判人开战，解决完后继续前进。

进入门后自动上线到那个和天气控制器很像的仪器里，这次又是翻版的网络，还是收集小彩虹，然后解决黑洞，打开门后解决元素人，前往下个场景，该轮到学校机器人网络了，这次不是灭火，而是消灭电脑兽灵魂，全干掉后还要与杂耍人开战。下线后朋友全体赶来帮忙，失去了领航员的WWW三人组落荒而逃，不管他们了，进入最后的大门，见到了威利博士，他打算利用电脑兽实体化来毁灭世界，一段剧情过后，两只电脑兽都实体化了，热斗也弄明白了爱莉斯的身份，她是利用复制人偶实体化的领航员，而且是卡尼鲁的妹妹。

不管那么多了，自动上线去收拾电脑兽，根据版本不同，最终BOSS也不一样。洛克人对付自己版本的电脑兽，而另一版本的则由卡尼鲁和爱莉斯负责，电脑兽的攻击方式很多，而且速度很快，小心应付。消灭电脑兽后洛克人再次兽化，卡尼鲁与爱莉斯合为一体后将电脑兽从洛克人体内打了出来，洛克人趁机下线，而卡尼鲁却无法脱出，与电脑兽同归于尽了。威利被热斗说服，然而已经太晚，这里就要爆炸了，热斗等人脱出，而巴雷尔和威利则留了下来。

事情都结束了，几天后，威利与WWW三人组被抓，巴雷尔失踪。和平的日子再次来临。一转就是20年，完美的网络世界建成，服役中的威利是第一功臣，他在现有的网络基础上加了2个新的系统，查杀病毒的卡尼鲁以及搜索修复BUG的爱莉斯。小次郎当上了小学老师，明日太继续当他的店长，迪卡欧成为了镇长，伊朵继承家业当了社长，炎山则是网络斗士的领导，热斗与美露结婚，他们的儿子取名为来斗，EXE系列在此终结。

— 融合能力的收集 —

先完成训练任务，再与其主人对话，选择对战，胜利后就能获得融合能力。因为版本的原因，10个融合能力的剧情任务都不一样，所以这里稍微提一下，前两个是主线完成，后面3个属于分支，要不要随你。

苍牙版

热力融合：职员室的一个房间里找火野建一，控制热力人在中央网络打4只水壶病毒。

切斩融合：绿色镇法庭外面的大部桩处找人，控制切斩人在绿色网络1-2区作切菜训练。

电光融合：天空镇找电力夫人，控制电光人在天空网络与柜台处的领航员对话后，然后寻找电池。

杀戮融合：职员室的另一个房间里找蓝发小孩，控制杀戮人在黑暗网络1-2区暗杀黑暗领航员。

冲锋融合：水族馆的贩卖机处找列车长，控制冲锋人在黑暗网络2区调查看板，然后进行运输训练。

烈爪版

水泡融合：职员室的一个房间里找城户舟子，控制水泡人先到海滨网络2区左上方传送点找人，然后在海滨网络1-3区抓鱼。

天狗融合：绿色镇法庭外面的大部桩处找老头，控制天狗人在绿色网络1-2区收集卷轴。

战斧融合：天空镇找丁格（印地安人），控制战斧人在天空网络1-2区打白色图腾。

大地融合：职员室的另一个房间里找红衣男，控制大地人在中央2区钻石头。

尘埃融合：水族馆的贩卖机处找长得像小丑似的家伙，控制尘埃人进行收垃圾训练。

这是我最后一次写回函卡了，因为现在我要全心全意为自己理想大学努力，虽然这么久我没中过《PG》的奖，但我定会以优异成绩来支持《PG》，祝《PG》越办越好。（陈读者） 男，19岁，广东省揭阳市，522000



MARIO & LUIGI 2

时空机可不是哆啦A梦的专利，这不任性的碧奇公主乘坐时空机回到从前的蘑菇城堡游玩。可是当时空机返回的时候，从里面出来的却不是公主，而是一只怪物。马里奥救公主的任务又要开始了，但是这次不单单马里奥和路易二人行动，还多了一对小搭档。这两个小孩可不是马里奥和路易的宝宝呦，而是穿梭时空回到从前时代，遇到的婴儿时代的自己。马里奥和路易各自背起婴儿时期的自己营救碧奇公主，这期间还会遇到任性的小碧奇公主，当然还有其他角色，比如可爱的小库巴王子，还有一个天大的秘密。

NDS	任天堂	2005.11.29
	RPG	1人/34.99美元
马里奥与路易RPG2	512M	

基本操作

十字键	移动
A键	切换到马里奥。跳跃、确定
B键	切换到路易。跳跃、确定
X键	切换到小马里奥。跳跃、确定
Y键	切换到小路易。跳跃、确定
L键	切换技能
R键	切换技能

控制马里奥和路易（或小马里奥和小路易）其中一组时，移动到另一组会将其自动背起。这时按A、B可以控制马里奥或路易跳跃；按X、Y切换到小马里奥或路易，再按A、B为切换到马里奥。

特殊技能

变球	控制马里奥时,按L(R)键,屏幕右上方A键对应的跳跃箭头变为球形,按A键可以变球,变球中按A(或B)键还原为跳跃
旋转跳	控制马里奥时,按L(R)键,屏幕右上方B键对应的跳跃箭头变为旋转箭头形状,按B键准备,再按B键使用。准备过程中按A键还原为跳跃
锤子	控制小马里奥时，按L(R)键，屏幕右上方X键对应的跳跃箭头变为锤子，按X键使用。按L(R)键还原为跳跃
钻地	控制小马里奥时，按L(R)键，屏幕右上方Y键对应的跳跃箭头变为钻头，按Y键使用。按L(R)键还原为跳跃
变饼	首先马里奥使用变球技能,然后从小马里奥和小路易身上压过,使小马里奥和小路易变饼
婴儿跳	控制马里奥在小马里奥所在位置使用旋转跳，小马里奥和小路易就使用婴儿跳

地图显示

上屏显示地图，角色头像表示角色当前位置。下屏显示游戏画面，角色移动到另一个区域后，上屏地图画面中的角色头像会相应移动，但是角色在一个区域移动，上屏表示位置的角色头像不动。

战斗系统

在场地中跳起（或用锤子）攻击到敌人，进入游戏画面会攻击敌人一次。但是要小心不能踩的敌人。

根据屏幕左上方按键提示，按X（或Y）对敌人进行反击；或者按A(或B)躲避敌人的攻击。

升级系统

查看角色升级所需要的经验值：在游戏中按START键，进入Quartet Info查看。

角色升级后,系统会给下面属性自动加点。然后玩家可以选择一项,进行转轮附加（bonus）加点。

HP	就是俗称血的东西。hp越大，可经受敌人的打击次数越多。
POW	攻击力。
DEF	防御力。
SPEED	增加速度，速度比敌人高的话，先进行攻击。
STACHE	关系到幸运攻击的次数，值越高在战斗中出现幸运攻击的次数越高；并且在商店购物会按照一定百分比降低物品价格。

商店购物：游戏中收集埋在地下的豆子（beans），在地下商店可以换取珍贵物品。在商店中出现的新物品，前面会用一个白色惊叹号表示。

很久很久以前，在遥远太空中的一个阴暗的地方，有一个很衰的行星飘浮着，这行星的人也……很衰。他们通常整天很衰地盯着太空。你以为他们仅仅是做着很衰的白日梦吗？错。他们在寻找，寻找一个新家。最终，他们很衰的目光注视到一个遥远的世界上，一片美丽而和平的土地。



很久以前的碧奇城堡，小马里奥和路易来到城堡。向上走，去找发脾气的公主，但是却发现几个蘑菇小子倒在了地上。这时库巴王子（小库巴）出现，他背着碧奇公主，显然公主被他劫持了。和他战斗，熟悉战斗系统。战斗结束后，突然大地震动，城堡上空出现了大群飞碟。

画面切换到如今的碧奇城堡，E.Gadd教授说他已经完成了他的时间机器，机器的能源是一种叫Cobalt Star的神奇星星。事实上任性的碧奇公主已经乘坐时空机，回过去的蘑菇王国旅行了，并且还没有回来。蘑菇大臣因为过度担心，而把自己弄晕了过去。蘑菇小弟说去大臣的房间里拿一个恢复蘑菇可以救他。

这时NDS的上屏讲解地图显示，包括马里奥的当前位置，恢复蘑菇在左下角大臣的住处。取得后原路返回。时空机从天而降，但是里面并不是公主，而是一只丑陋的绿怪物。熟悉战斗系统（讲解：躲避和反击，恰当时机按A跳起踩击敌人。），轻松地战胜它后，马里奥升级（讲解：升级，升级系统）。大家为公主的下落担忧，E.Gadd教授说公主还没有死，根据他的NDS时间雷达显示，公主在去年的蘑菇王国的某个地方。正在这时路易从外面慌张地跑进来，说公园里出现了一个神秘的洞。众人来到公园。教授说这是个时间洞，可能是由于时间机器回来引起的。利用这个洞可以回到过去，但是不知道城堡位置，并且不敢肯定是不是可以成功。马里奥提议用这个洞回去救公主。正在犹豫的时候，路易被慌张的大臣撞落井下，马里奥也不得不跟着进去了。

二人被传送到过去的城堡附近的Hollijolli村子外。这时一个叫“装得好”的箱子落下压在了路易的身上，经过自我介绍后，地上的时间洞消失了。二人不得不继续前进，向右走，箱子会讲解双人跳跃，可以单独按A、B键控制两人先后跳跃，也可以同时按A、B控制两人同时跳跃，要根据场地情况使用。然后出现红绿两色的浮空方块，红色必须用马里奥顶，绿色用路易顶。顶完方块机关后，出现通往hollijolli村子的路。刚来到上面的区域，一个蘑菇小弟从天而降，撞到马里奥头上。此时空中飞过飞碟舰队，到达村子的顶上。马里奥和路易向上前进，倒在地上的蘑菇小弟随后被三驾飞碟带走了。

又是战斗教学，用B键控制路易动作。在场地中跳跃攻击到敌人，转入战斗画面会直接攻击敌人一次，这个技巧很实用，建议熟练使用。沿路向上，箱子还会讲解如何使用道具。来到村子，飞碟正在破坏村子，并且逮走居民。在一个屋子里上方火炉中卡着一个人，原来他是这里的村长，从他嘴里得知敌人是叫shroob的外星人。在他下面顶一下，就可以把他从房顶的烟筒中顶出来。马里奥和路易来到外面和外星人发生战斗，外星人招来了飞碟，在空中倒计时，并发射光球把二人击倒。

与此同时，村子上空的库巴飞船也正被飞碟撞击着，情况危急。小马里奥，小路易和小公主三人正在痛苦。小公主被大臣推走后，控制小马里奥和路易向右走，用X、Y键分别控制小马里



奥和小路易，跳跃方式和成年形态的相同。来到飞船控制室，库巴用一发炮弹就把三艘飞碟一次击落。这时公主大哭，库巴又不得不用大炮帮住村民，向下发射了一颗炮弹。然后把小马里奥和路易放到左上区域。控制小马里奥来到马里奥被击倒的地方，发生战斗。战斗中获得绿色乌龟壳，这是一个“兄弟物品（Bros.Item）”道具，选择“Green Shells”后，上屏会出现动作演示。发动方法是，按相应的键发出绿色乌龟壳后，分别按对应的X、Y键，反弹乌龟壳对敌人进行攻击。胜利后返回飞船。



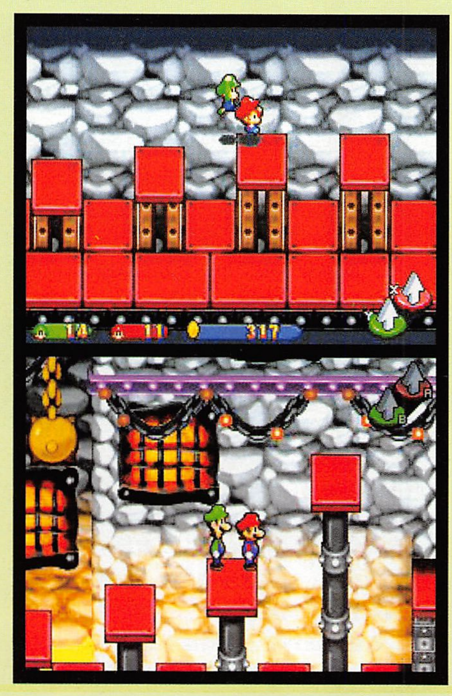
这时大臣抱着小公主的画面给马里奥众人讲蘑菇王国被外星人攻击时的情景，故事连接了游戏刚开始时，过去碧奇城堡的情节。我们知道了为什么小马里奥等人会坐在小库巴的飞船里。这时飞船的屏幕上出现Shroob公主，她说了些听不懂的话，然后进攻库巴飞船。飞船没有弹药拦截，被直接击中下落。由于飞船爆炸和下落的冲击，人们都不见了。通过雷达，一个新的时间洞出现在城堡的某个地方。马里奥和路易起身前往。

在一个有弯曲红色横梁的地方，要在横梁上小心走过。进入下个区域，发现了小马里奥和路易。箱子教学怎样控制两组人员行动，还有一起移动的“piggyback”背起移动方式。来到下个区域，按X或Y把小马里奥和小路易扔到跳不上去的高处，顶管道标志的方块，地上出现管道，马里奥和路易从管道钻出来，踩地上的机关，继续前进。后面多次利用这个方法，控制小马里奥和路易开动开关。

发生战斗，Piggyback攻击说明。先按A、B键跳起，在快落到敌人时，按与角色对应的X、Y键，进行小马里奥或小路易攻击，然后再按相应的A、B键加强攻击。Piggyback形态的Bros.Item使用。快攻击到瞬间，按对应小马里奥或小路易的按键，婴儿会进行攻击。

继续前进，进入管道来到下个区域。把小马里奥扔到高处，开机关，出现浮桥。继续扔到高处，顶机关，此处上方有两个四色方块，但还不能跳上去。切换回马里奥，同样出现四色方块。箱子说明，这是上下屏（场景）互动机关，这种方块要按顺序顶，顶完后上面小马里奥不能跳上去的地方，出现一个较低平台，小马里奥返回，开机关后，下方高平台降低。过去后，继续用小马里奥开动高平台的机关，下方就会出现通路。来到一个大的浮空方块照耀方块（SHINE BLOCK）处，把小马里奥扔到上面，进入。这里是看不到路，切换到马里奥，用马里奥顶这个浮空方块，会在里面得到一个发亮方块，用小马里奥顶，抓紧时间前进。这时照耀方块变为绿色，这时必须用路易顶，在里面得到的发亮方块要用小路易顶，再次快速前进。这样经过三四次，小马里奥来到外面围满尖刺的场地中，顶中间方块得到一片发光碎片（SPARKLING SHARD），并且大门和下方门会打开。集合后进入下个区域。

跳到机关上，从管道进入下一区域。踩机关进门，找到新的时间洞。从这个时间洞回到现在的城堡内部。来到教授处，教授说得到的碎片叫Cobalt Star，是时间机器的能源。教授认为找到更多的这种碎片可以找到抵抗外星人的方法。Cobalt Star开启了一个新的时间洞。临走前教授给了Badge，一个装备后可以提升能力的道具，并且说位于城堡东部有个商店。到商店购物后，进入新的时间洞。

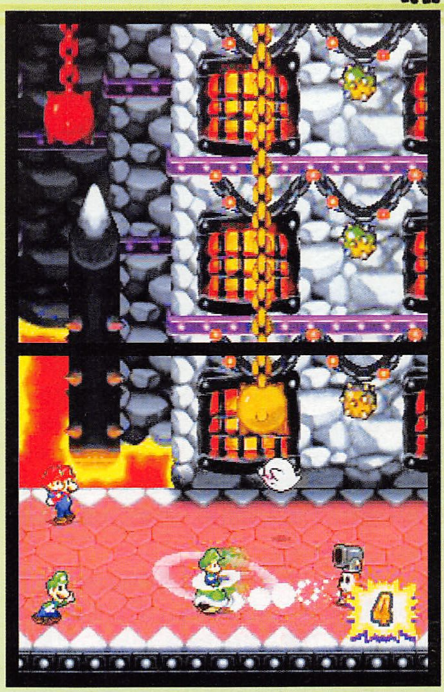


向前走，听到一个声音在喊马里奥，众人发现一个蘑菇小子被困在一棵大树里。他说碧奇公主被Shroob逮走了，他自己被树逮住了。这种树吸取他们的蘑菇能量，从地下输送到Vim Factory，Shroob用来制作飞船的能量，并且说有一个Cobalt Star碎片就在这里。继续前进，来到一个有很多空方块的场地，从下面把小马里奥扔进树洞，控制他俩在树洞内顶出火焰，再切换到马里奥，把火焰顶入中间的大方块。当6个小火球组成一个大火球，顶它后，会把右方树林烧掉。通过后进入管道。来到中间城堡，发现无法进去。先向右走，进入后把小马里奥扔到树洞里，切换到马里奥站在树洞右侧针尖上方的平台上，再切换回小马里奥，顶树洞内不停转动的箭头，当箭头指向右侧时顶一下，即可使马里奥的平台向右移动，这时箭头标志变成表示停止的方块。当平台移动到中间位置可以上陆地时，顶一下停止平台的移动。切换回马里奥，沿路到上方，得到Wallet Badge。继续顶右箭头移动方块，沿路进入下个区域。中间高处有一个方块，根据右侧墙上的说明，首先按A键控制马里奥跳起，当马里奥跳到最高点，按X键让小马里奥跳起，就可以顶到更高的地方。顶到高处方块后，出现要按顺序顶的四个方块，开机关，发出一个光球把中间城堡的右侧爪子开动。往上方走，同上面分屏控制方式一样，开动移动平台，这里要小心挡路的平台，到达尽头开机关。然后返回，进入下一区域，按照前面的方式，顶中间的高空方块，开城堡前的道路后，向城堡前进。左侧是一片面积很大的尖刺区域，其中道具很多。



进入城堡后，一个鼻子把马里奥路易两人吸走。剩下小马里奥和路易二人，和两个被控制的乌龟士兵发生战斗。战斗结束后，乌龟兄弟的头部控制器被破坏，得到解脱。作为感谢，乌龟把锤子交给二人。

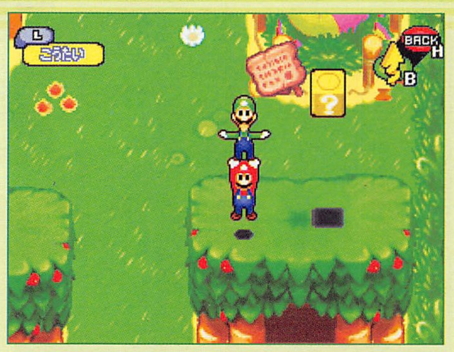
控制方式：按一次R键，屏幕右上方显示，X对应锤子标志，Y对应钻地。当乌龟兄弟的锤子



教程完成后，他又补充说，有一种叫“豆”的东西，当你收集很多豆的时候，将会有好东西到来。（提前说明：在地上有个十字叉标志的地方，用钻地技能进入可以挖出豆）继续前进，小马里奥可以打开地上黄色的机关。用锤子功能一直来到左上角的房间，从右上角房间上到上方墙壁，沿墙壁分别进入两个有红色按钮的房间，用锤子开启上方台阶。从台阶进入左侧管道，沿管道前进，乌龟兄弟会教二人用锤子的攻击和反击方式。来到中间有大树的房间，用锤子破坏捆绑大树的四个圆球。马里奥和路易会从大树的鼻孔中掉下来。

进入战斗，乌龟兄弟教程双人锤子的使用方法，当小马里奥举起锤子颤抖时，按A或B使马里奥站起，再按相应的锤子键攻击敌人。

把小马里奥扔到右侧平台，开机关，下方的门打开，进入右侧房间。进门后一路前进，来到新区域。用小马里奥进入房间开开关，打开右侧铁门。进入右侧长长的房间，从中间把小马里奥扔到平台，进入上方房间，关掉下方房间中间的拦路光柱。切换马里奥前行顶机关，开启上方房间电压上方的浮路后，切换小马里奥，再次关掉下方一处光柱，切换回马里奥，往前走到双人机关下方站好，切换回小马里奥，向前走到两人机关处，顶机关使下方机关生效。马上切换回马里奥，顶机关使上方平台升起。切换回小马里奥，



上墙，延墙走到尽头，开启两个开关，打开下方两扇门。进左边的门，在尽头可以用四人分别顶钱。进右边的门，在一段地上带电的地板前面，把小马里奥扔到上面的房间，移动平台，马里奥在下方开启上方浮路，用这个方法反复几次，小马里奥从上方房间末端出来，和通过电路的马里奥会合，开门前进。

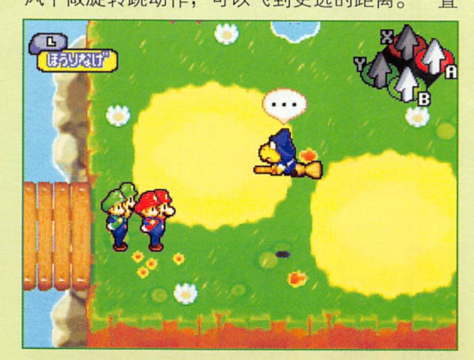
来到最后一个房间，一条叫Swiggler的虫子正在用蘑菇能量补充飞碟能量。发生BOSS战，Swiggler攻击方式：喝杯子里的液体后，用尾部给天上的两驾飞碟补充子弹，飞碟进行数次地面攻击；吐出毒气进行攻击。两侧的小兵攻击方式：子弹攻击，然后回到原位，拿出蘑菇，顺序为毒蘑菇、治疗蘑菇。打法：当小兵拿出毒蘑菇的时候，对其进行攻击。它会把蘑菇扔到Swiggler的杯子里，Swiggler喝后会使其能力下降，此时用CannonBall进行攻击。最多四个CannonBall即可将其干掉。

击败他后得到第二块碎片，小库巴出现把碎片转走。马里奥不得不回到现在的城堡。先去找教授，教授说又出现了几个时间洞，马里奥决定用时间洞去找小库巴，拿回碎片。

先去公园，在这里学会了旋转跳。方法是按R键后按B键，再按B键发动。到二楼，在图书馆的书架上做旋转跳，进入时间洞。时间洞把众人带到过去的耀奇岛。



进入一个房间，小马里奥在屋顶棚子里发现四只耀奇，他们出去后被一个来自Shroob的怪兽吃了下去。来到外面，进入右侧房间，得知小库巴在悬崖的顶上。出来后，左侧木栅栏门被打开，进入。来到一个屋子里，发现耀奇的食物，路易拿了几块。道路上几个地方被小库巴的助手KameK放火，不能直接通过，用小马里奥站到流水的地方喝水，然后按Y键喷水，可以浇灭火焰。先到右侧中间位置，在一片云上有个向下转移水的管道，向它喷水，会把水折向下把火焰浇灭。顶开关地图上出现一个方块，通过它可以到达左侧区域。用小马里奥钻地能力进入低矮的栅栏门，然后分别向两个管道喷水，浇灭外面的火焰。用马里奥的旋转跳来到机关下面，顶机关出现第二个方块。踩着这个方块来到最后一个着火地点，这里有数个转向用的管道，要把水从空中通过他们一直折射到火焰处，浇灭火焰。管道的顶法是，从上面数起，第一个是固定的，右侧的顶两下，这个下面的那个顶三下，再把左侧的顶一下。完成后用小马里奥利用空中的管道向下喷水即可。开机关，最后一个方块出现。通过方块跳到上面，进入下一个场景。在这个区域，在龙卷风中做旋转跳动作，可以飞到更远的距离。一直



向上直到打开一个开关，出现一个低矮栅栏铁门。切换到小马里奥，踩左侧弹簧来到云上，从上面的口落下，进入栅栏门。来到上面，喷水浇灭火焰，继续前进。小马里奥从云上前进，落入右下方平台。马里奥利用右侧空中旋风来到右方平台会合，开机关前进。来到上面，发现小库巴吃耀奇的食物噎到了，喝了邪恶牛奶后和马里奥吵起来。这个时候小马里奥和路易吃光了耀奇的食物，这可把小库巴气坏了，非要和马里奥动手。经过助手Kamek的阻拦，小库巴离开，和Kamek的战斗开始。

他的进攻方式：向天上扔各种东西，落下攻击马里奥，然后变出几个分身。注意用锤子反击掉下来的带刺圆球，不要反击回去加血蘑菇，那



样会给他加血。

一段时间后他会被击落下来，用火攻击，当马里奥躲过火焰，会把他自己点燃，这时要小心，他会向马里奥扑过来，用锤子反击。

战胜他后继续向右追赶小库巴，原来这是一条死胡同，小库巴责怪小马里奥他们吃光了食物，把抢来的两片星星碎片吃了下去。

这时怪兽爬到山顶对马里奥众人进行攻击，并把他们吃到了肚子里。在怪兽肚子里，小马里奥和路易哭个不停，路易拿出装起来的那几块耀奇饼干给他俩，箱子猜测小库巴和星星碎片应该就在肚子里的某个地方，大家开始寻找。

控制小马里奥跳到上层，发现一只绿色耀奇正要推一个球，希望弄出一条路来，但是它一个还推不动。马里奥决定找到其他耀奇。

进入左数第一个区域，救出一只红色耀奇。进入左数第二个区域，用小马里奥敲击墙上的机关，使两个机关的颜色变成和左侧圆柄一样的颜色，从下方进入。进入里面会发现，里面有上下两排颜色各异的球形机关，对应下屏关住耀奇的门前的圆柄颜色，把里面的球形机关颜色弄成一样的，门就会打开，救出蓝色耀奇。左数第三个区域，顶中间箱子得到Puffy Trousers，左数第四个区域前有一只耀奇，饿得趴在地上，说要吃水果。进入下方的洞，取得一块水果，然后拿给他。进入左数第四个区域，用小马里奥跳到高处，从上面右数第三个洞落下，落到耀奇所在的平台上，开动机关，救出耀奇。进入左数第五个区域，用小马里奥进入上面房间，用水喷关押耀奇房间的飞碟，两次可将其干掉，它爆炸会把墙炸出一个口，进入救出耀奇。集齐6只耀奇后，他们把石头推进洞里。进入洞内，发现已经被石头撞开了路，前行一只怪兽的肚子里。

向下来到第三个区域，小马里奥利用弹簧到上面，喝水后来到右侧边缘，准备喷水。切换到下面的马里奥，分别顶下面的两个蛋，看准时机按Y键让小马里奥喷水，救出里面的耀奇。六只耀奇推开下面堵住门的石头，进门。来到最下方区域，几只耀奇不知道去哪，都站在那里。和他们对话可以得到一些道具。踩机关进入右数第三个区域，里面一个蘑菇小弟正在想办法解救封在蛋里的耀奇，马里奥说出他名字Toadbert后，他说他的过去一片空白，认为自己的脑子受伤了，甚至怀疑自己已经死了。他给了马里奥一张画，画的是碧奇公主和Shroob公主抢夺一颗星星。他还说被封在蛋里的耀奇重生后会变成怪兽，必须赶紧把它们弄出来，但是后面有个怪兽守在出口。

进门存档，再进门，BOSS战。BOSS的攻击方式很简单。捡地上的蛋，瞄准攻击；还会冲过来把马里奥吃下去。直接攻击它可以使他费血，但是很少。要先攻击地上那些蛋，把壳打破后耀奇会跑到上面推一个石头，5只耀奇可以推动石



头把BOSS砸倒，这时他的弱点就暴露出来，赶紧攻击。他倒地期间会用拉动开关，关灯放出幽灵攻击或者是地上出洞使马里奥陷入。

胜利后，地上出现一个出口。大家利用出口从怪兽身体掉下来，获得了自由。来到村子，小库巴吃光了耀奇的食物，把两片星星碎片吐了出来。

然后回到现在城堡，来到教授处。教授说这张画像是Shroob公主攻击碧奇公主的画。城堡第三层也出现了时间洞，但是进去后打不开大门。来到二楼中间，在限定时间内却无法来到长





楼梯的顶部开机关。

先去公园，学会变球技能。然后来到地图显示的问号处，用变球技能转动开关，地上出现一个管道。进入管道，发现地图上一个区域中有时间洞。向右走，出现一个红衣神秘人物。跟着他进入下一个区域，发现他进入右侧一个管道里。跟过去，用小马里奥钻地进入管道。来到管道上端，红衣人脱下外衣，摆了一通pose后，发现这是一个用“豆”买Badge的商店。(取得“豆”的方法前面已说)临走时他说城堡的观看平台是你们寻找的地方。先不管他，进入这里的时间洞。

进入Toad Town大门不能打开。

从另一个时间洞来到Gritzy沙漠。先向上走，开门后冲出一队Shroob士兵，马里奥赶紧躲在柱子后面，乌龟Kylie出现，她说这里有条秘密



通道，线索是找到4个沙漠塑像。塑像就显示在地图上，顺序来到第一个，顶它前面的双人机关，右下角塑像出现9秒的倒计时，这段时间肯定是来不及跑过去的，只能分成两拨才能在限时内顶到开关。向右走，顶机关后用马里奥的变球技能开铁门，来到下方塑像机关下，切换到小马里奥，回到第一个塑像机关位置，顶机关。然后按照这个方法，把另外两个开启。塑像释放的光柱把大门前的机关融化。来到这里，用小马里奥顶机关，从上方降低的台阶上去。进入里面的管道，这就是Kylie所说的秘密通道，她说其他所有的Shroob正在墙的另一侧集合，Shroob公主马上要来，众人从窗户望进去。

不一会，Shroob公主从天而降，观众席上响起了雷鸣般的掌声，她每一个动作都是一阵掌声。这时碧奇公主被一个飞行器带到场地的井口，井里是一只可怕的怪物花。

控制马里奥从左侧前进，用旋转跳顶机关后，用变球技能进门，经过变球、旋转跳几个过程进入下面区域，进入右侧房间。把小马里奥仍到右侧墙上，进入黑暗房间。马里奥站在中间大方块下，用以前碰到的方法给里面照明。黑暗区域较大，别急，从右上方向左转到下面，出来后开机关，进门。出现存档，踩机关，上升进入BOSS战。



BOSS是一个拿大号棒棒糖的Shroob士兵。它的攻击方式：用棒棒糖攻击，吐出火球攻击，吐蘑菇攻击。根据上方观众举牌的情况，判断它攻击谁。胜利后，众人被一群Shroob士兵砸到地下。

根据地图显示，上方是商店，用小马里奥喷水灭火，然后再用锤子砸碎墙壁进入。出来后向右进入下个区域，顶中间的机关，然后从上方上墙。用马里奥变球技能通过有缝隙的路，进入后发现Kylie被花吃掉，来到中间有旋转机关的区域，用变球能力开动机关。这时小马里奥进入上方房间，用水喷蘑、钱、花，成功后下方出现通路。顶机关，到最左侧区域，进入管道来到外

面，开启台阶后再回到这个区域。来到下方的管道，向右是不通的。把小马里奥扔到高处的台阶上，进入里面，顶机关。下方路上的障碍物收了进去，在规定时间内用变球技能到达前方机关位置，注意到机关所在的平台前，要变回来跳上去。成功后下方的门打开，就可以过去了。

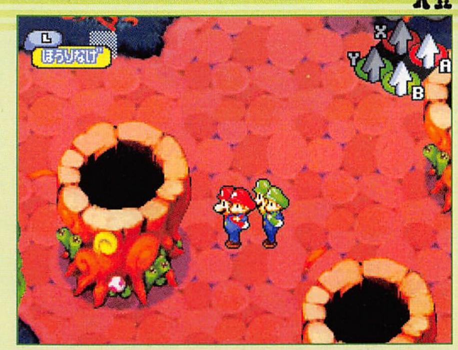
用旋转跳和变球技能获得一些道具后，来到旋转机关位置，把小马里奥扔到高处的平台，进入到里面。用马里奥变球技能推动机关，小马里奥利用移动平台顶到几个机关，打开下方道路，通过后一直来到左下方，进入通道。

来到新的区域，向上走，进入BOSS战。BOSS攻击方式：空中向下砸击，钻入地下吸引马里奥。注意躲避，用兄弟道具即可胜利。

胜利后得到一片星星碎片，Kylie拿出一把大号钥匙给马里奥看，她还说碧奇公主被锁在地洞的某个地方。继续前进，砸碎墙进入，找到碧奇公主，但是公主的脸却变得很奇怪，这时小碧奇公主哭起来，大臣把她带走。

出来后来到公园，学会了新技能，婴儿旋转跳和婴儿变饼技能。在学变饼技能时，一阵风把变成薄饼的小碧奇公主吹进墙里，用刚学会的技能组合进入里面，救出公主。从公园向上走，来到城堡二楼，到手指的位置，发生情节。库巴抢走公主，但是和公主掉进时间洞。来到一楼左上角手指的位置，在平台上用婴儿跳飞过去，进入







时间洞。

来到Thwomp火山。来到石头缝隙有物品的地方，用婴儿跳飞进去。顶左侧的机关开门，右侧用变饼技能进去可以获得物品。进入上方大门，向右走。在这片区域多次使用婴儿跳和变饼技能通过，来到从上数第二个区域，用变饼技能进到洞内，然后用弹簧来到上面，再用锤子砸落云块上的机关，切换到马里奥顶这个机关，开上方的门。向上走，直到进入管道。

向左前进，用变饼技能进入上方的洞，开动机关，马里奥跟上后开门进入。用变饼技能进洞，变饼时站到向上吹风的风扇上不要动，切换马里奥在外面用旋转跳转动转轮，加大风力，把小马里奥吹到云上，顶机关打开通路。从打开的路前进，这个区域有个豆比较难拿，要用小马里奥从上方落下两次，落到平台上取得。接着前进，又来到一个加大风力的风扇处，方法同前。顶云上的机关打开障碍物。向右走就来到了火山口。

在这里发现公主的王冠，这时火山喷发了。向右一直来到教授头状房子处，转动左侧转轮，把门打开。进入后发现年轻的教授，教授并不认识马里奥，自我介绍后，他说正在研究这个火山的历史。因为火山已经爆发，着火的石块把教授实验室的仪器和资料几乎全毁了。眼看着右侧实验样本也着了火，马里奥赶紧救火。用旋转跳开左上方转轮，用小马里奥喷水灭火。现在时间里的



教授和这个过去的教授发生共鸣，根据小马里奥喷水的原理，发明了喷水机器Hydrogush 4000。现在时代的教授用这个机器向时间洞喷水，水通过时间洞把火山的火喷灭，然后众人起身前往火山。

火山口与Mrs.Thwomp发生战斗，她的攻击没什么特殊的，直接攻击和多次使用兄弟道具后取得胜利。然后进入火山，老库巴正打算在这里建造第二个城堡，这时小库巴也来到了这里，并且说着和库巴相同的话“要修建第二座城堡”，“二人”见面后互相指责对方是赝品。

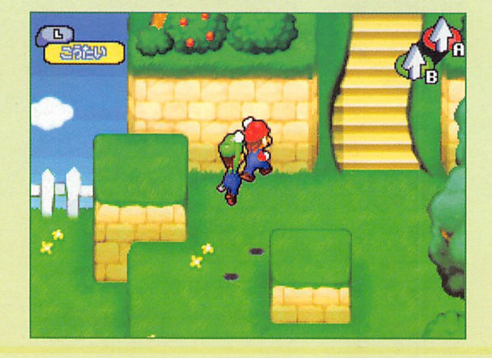
马里奥这边开始行动，左侧有三个管道，前面都没有路，还过不去。先向右走，这个区域空中有很多金币，用小马里奥做婴儿跳，来到下面。再向右走，来到mini游戏处，小马里奥进入墙上的洞，马里奥变球进入下面的大炮，再用小马里奥开机关。完成后，进入下方出现的道路。乘坐石块“电梯”下降过程被一块方块挡住了，要把它弄掉。向右走来到下个区域，顶右侧平台上的机关，上方的道路的尖针消失，通过这里来到最右区域，四人顶钱。向左走，马里奥来到一个可移动的平台处，用小马里奥进入管道，控制平台移动。得到一些道具后，向右进入下个区域，用婴儿跳获得道具并来到下面，再进入左边区域，开机关出现路。向左走，顶机关后使石块消失，“电梯”下来。坐“电梯”向下，又被一块红色石块挡住。来到一个石头处，可以玩收集空中宝石的小游戏，收集30个以上顶方块，电梯下的石块消失。乘电梯继续向下，又被蓝色石块挡住，顶上方的机关蓝石块消失。这期间可以去左侧进入管道，把上方管道前的路开通。

坐电梯向下，大小库巴出现，BOSS战。库巴会吐火攻击，跳起下落后的冲击波攻击，小库巴会给库巴恢复HP。并且小库巴会用铁球和火球攻击。推荐打法：用Iceflower降低库巴的能力，用Flower copy等兄弟道具强力攻击。

胜利后火山喷发把大小库巴喷到天上，上升过程中库巴撞到Shroob飞碟，掉了下去。下落中对小库巴深情地说：“小子，你长大一定要变得比我更大、更强、更坏！”，小库巴也难过地看着库巴说道：“大家伙，有一天我一定会比你更大、更强、更坏！”库巴掉下去后正好落入了时间洞，小库巴则落到了Shroob的母舰上。

画面转到马里奥这边，母舰把马里奥一伙吸了进去，大家失散了。开始找公主。这里豆比较多，注意收集。一直来到一个机关处，开门。马里奥来到一片黑暗的地方，前面又有一道门挡住去路。用小马里奥来到上面机关位置，看好下方移动机关的位置，用锤子开机关，开灯。切换回马里奥在灯光下顶移动的机关，经过几次前面的门打开，进入里面。右行，顶机关出现道路和开始房间连通。踩机关进入上面的门。出来后踩机关进门，发现碧奇公主，但是公主突然变成三个分身，然后消失不见了。随后碧奇公主和一队士兵从上方出现，把马里奥等人包围，公主摘下面具，原来是Shroob公主。这时敌兵中的一个人拿枪向自己人开火，并且不停的拍照。没错，她就是Kylie，她把敌兵打跑后，带着众人乘电梯向上。来到顶部，用那把夸张的钥匙开动机器，正当马上揭开谜底的时候，众人脚下地板突然打开，除了Kylie抓住了钥匙，其他人都掉了下去。但是Kylie也被随后赶来的Shroob公主打落了下去。

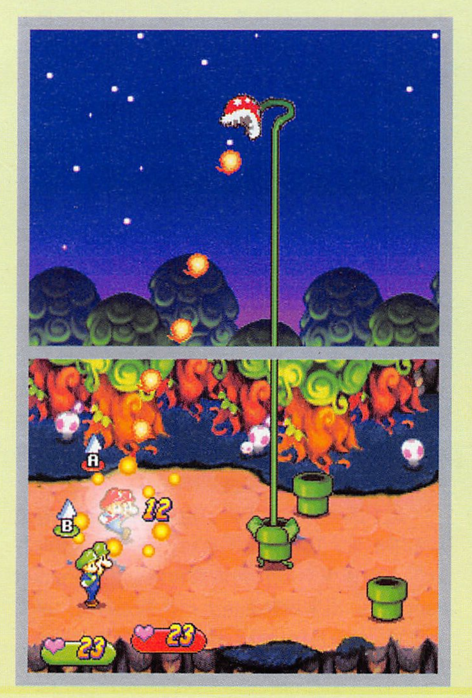
这时飞船上的小库巴从石头后面爬出来，把



上面的玻璃撞了个洞进入了飞船。Kylie掉入了耀奇岛，马里奥众人则落到了先前不能进入的Toad Town。村子里一片狼藉，众人先来到右侧房子里，进去后两个老人在对话，说这里遭到Shroob的攻击，村子里只有她两个人了。这里是间商店，购买物品后出来。用小马里奥的钻地技能进入其他几间屋子，有些屋子可以从门旁边破碎的墙下进入，获得道具和钱。从商店右侧的屋子里断开的木桥上进入右侧相连的房子。出来后钻过右下方的铁门，向下走，来到两人机关的下面。切换回到马里奥，向下走，来到两人机关位置。从小马里奥那边顶起，把四个机关顶完后，双方下方的门就同时打开了。这时箱子出来说根据Cobalt Star的反应，说和星星山（Star Hill）有关联，通往星星山的路就在这个村子里，但是他不知道在哪里。众人开始找路。

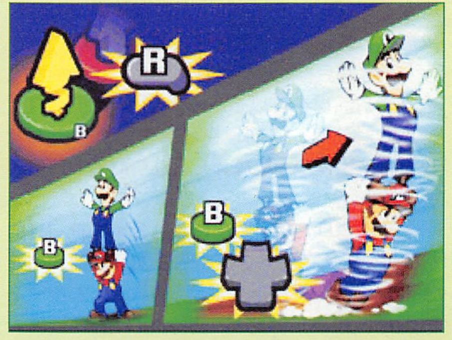
由于村子的结构，马里奥和小马里奥被分成两拨行动。先控制马里奥向左移动，用旋转跳在一些柱子间移动，获得道具和钱。然后来到靠近右下角的位置，在双人机关下站好。切换回小马里奥，用钻地能力来到左侧的双人机关。开动机关后，双方下方的门就又同时打开了。会合后，顶机关把铁门打开，方便以后进出。然后进入管道，到达星星山。

这是一个银光闪闪的山脉，沿路向上，中途要借助风扇把小马里奥吹到上层。快到山顶时，



和3个举着一个大号炸弹的小兵发生战斗。不要浪费兄弟道具攻击炸弹，因为无论用什么都只能消耗他们1点的HP，正确的攻击方法是攻击小兵。最好不要攻击左数第一个小兵，因为干掉两个小兵后炸弹就会滚动，保留第一个小兵炸弹会往后滚，不会伤到马里奥。把小兵干掉后，他们的指挥官会过来战斗。他的攻击方式是派小兵过来撞击。一会，他又会叫来3个举炸弹的小兵。如此反复几个回合把他干掉后继续前行。

来到山顶，一个星星精灵从Cobalt Star里出来，它说它有战胜Shroob星人的力量，并且Shroob公主也知道这件事，所以她把星星给破坏了，所以需要马里奥找到其他几块碎片才能恢复这个力量。在众人右侧一条架空的光桥出现了，进入管道。



眼前出现一座浮空的星星神殿，众人来到一扇紧闭的门前。大门说要通过这里必须经过它的判断，结果路易没有通过，他们就不被允许进入。大门说找到神奇的闪光方块可以让路易进入，大家随即起身。

从周围四个区域可以获得各种道具和金钱。然后来到正上方，发现闪光方块在风扇上方。马里奥转动风扇，然后小马里奥从左边弹簧上去，在上面喷水把闪光方块喷到右侧，然后从右边弹簧上去，把方块顶下来。然后下来顶方块，方块就飞到大门那里。来到大门处，路易却不能顶到方块。大门要求路易从三个答案中选择一个正确答案，但是却没有给出正确答案。马里奥上前和它理论，兄弟之情把大门感动了，大门让马里奥众人通过。

进入管道，来到一个由五个平台组成的区域。用双人技巧分别到相对的星星平台上顶机关，相同颜色的光线会连接起来，当所有光线组成五角星状，中间出现新的平台。从上方平台来到这个平台，进入管道。来到一个道路弯曲的区域，右上方有一个时间洞。虽然道路弯曲，但沿着道路直接就可以到达。来到右下角，踩机关得

到一块星星碎片。这时Klyie出现，情节结束后，继续前行。

进门后来到中间下方区域，这里是一堵很高的墙。用小马里奥的变饼技能进入墙中，在下面很矮的缝里是不会还原的，所以不用担心变饼的时间不够。从右侧向上来到上方，顶机关后出现道路，马里奥可以上来了。前行来到中间的上方区域。踩机关进门，来到左侧上方区域。Kylie倒在了地上，她说是怪兽干的，Toadbert说他那张画里面就有怪兽，这时在触摸屏上涂掉右下角脏的地方，发现一个类似Shroob公主的人的身影。这时一个红色怪物从天而降。进入BOSS战，它会铁球攻击、冲击、用铁球砸击。一段时间后它会发出飞碟在空中出现倒计时，这种情况前面遇到过一次，所以当出现倒计时后，要尽快将它干掉。建议用Ice Flower降低他的能力后，用自己熟练掌握的兄弟合体技能对付他。

战胜它后得到第五块星星碎片，跑走的星星也回来了。现在可以进入Shroob城堡了。向上走进入时间洞，回到现在的碧奇城堡。先去找教授，他说还差一块碎片，去三层时间洞回到过去的城堡。

来到门口，箱子放出Cobalt Star，把门口的机关融化，大门打开。进入后左侧区域的三个管道没有路，还不能过去。在Shroob公主塑像左侧，小马里奥进入暗室，沿路出来后开机关，Shroob公主塑像身上的机关飞出来。顶机关右侧出现路，进入。用小马里奥钻进铁门，开机关把门打开，进入管道。



地图上显示了六个鸟形的塑像，和前面遇到的两两关联一样，分两队开启机关。除了上面左右两个不能进入开启外，其他四个开启后，融化中间的冰，顶机关开门，进入。

出来后向右，有飞碟巡逻过不去。从中间门进入，顶开关后变球向上，限时内顶开关后，大门打开，进入。进入飞船母舰，它却自己飞起来，箱子接上电路，准备驾驶飞船。飞船的高度分为



三段，由三个人控制，马里奥控制开火。驾驶母舰干掉巡逻飞碟后，返回地面，从那里通过。来到左上角两个管道处，进入左边那个，用小马里奥的婴儿跳上平台，开机关。升起下方平台，马里奥用旋转跳上到左侧机关，顶机关。用小马里奥上出现的台阶，再次开机关。上方高台阶下降，回到那里，开机关后上方的门打开，进入。

众人在显示屏中看到公主，小马里奥用锤子砸仪器，影响了机器。公主就听到了马里奥的声音，并说她被关在塑像的最上层屋子里。箱子说管道可以通往上层。从左边管道进入，在水下管道前进时，一个机器鱼把管道方向改变了。结果众人来到了另外的地方，前进。左边管道可以回到Shroob公主像那里。加强风扇风力把小马里奥吹到上面的机关，开机关后，下方出现台阶。从那里进门。用婴儿跳向下，小马里奥出来后开机关，右侧桥放下，马里奥从桥上过来。再利用大炮把马里奥发射到左侧，顶管道让小马里奥过来后，用婴儿跳飞到中间，顶机关放下桥。众人进中间的门，然后进入管道。

这个区域有很多管道，用小马里奥进入管道从右下出来，顶机关放下吊桥，再进入管道向右走。在管道里可以找到道具和钱，还有Pocket Pant服装。出来后在管道上行走来到右侧，顶高处机关，放下吊桥。过了吊桥刚要顶第二个机关，那只机器鱼再次出现，把机关吞了下去。然后它

从高处管道钻出来，并放出四个方块。这时要攻击它，四个方块每两个可以发射一发光线。根据它的位置顶合适的方块攻击它，四次后把它干掉，被它吞下去的方块又回到了原位。过来顶这个后，上方路面的针消失，进入后从管道返回一层。

向左走，顶机关铁门打开，上方墙上出现洞。用小马里奥进入，从这个屋子的左侧墙上向下走，开机关把铁门打开。切换到马里奥，来到这里的开关下方。小马里奥沿墙上来到右侧区域。发动机关,把中间最下方的管道打开，来到这里,进入。

出来后发现来到二楼右侧，进入管道沿楼梯进入塑像中。这时星星飞向前方，大家继续向上，箱子建议存档，它说进入屋子后可能就回不来了。存档后进入屋子，发现公主被能量墙困住。公主听到星星也来这里后非常害怕，刚要说明原因，Shroob公主驾驶母舰攻击这里。

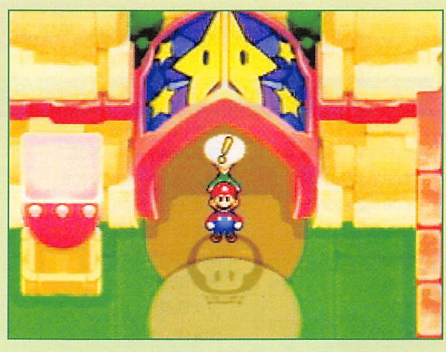
众人向上来到驾驶室，控制塑像的头飞起把Shroob母舰干掉。这里要用子弹攻击到飞碟，飞碟撞倒母舰才可以攻击到它，直接发射子弹攻击是不行的。母舰被击落后，来到母舰处。

和Shroob公主作战。她的攻击方式很多，但是难度不高。玩到这里玩家已经身经百战了，应该很容易战胜她。破坏她座位的保护膜后，她会站在地上，这时抓紧时间攻击她。推荐装备Dynamic Badges和红蘑菇壳攻击。本人用红蘑菇壳最多一次曾打出800多伤害。





战胜她后，碧奇公主拿出星星的最后一部分，并且说了星星的秘密。这时小库巴从天而降，抢走碎片，并把整个星星还原。Shroob公主临死前奄奄一息叫着姐姐。这时星星把库巴变成了一个毒蘑菇。



公主说出了星星的真正含义。原来Shroob公主是双胞胎，那张画上就是她们两个。公主乘坐时空机和她们相遇时，把Shroob姐姐封入星星，并分成数块。但是收集全部碎片后会使她的能力恢复。Shroob姐姐还是出来了，进入最终战。

Shroob姐姐，她的攻击方式很多，但不难掌握规律。打到一定程度，她会变为第二形态，这时她的弱点是头部，但是直接攻击头部只能伤害她1HP。要先攻击她头部的皇冠。而在开始时，她的个头很高。马里奥攻击不到她的皇冠，所以要先攻击她的腿。把她的腿打掉后就可以攻击到皇冠了。

击败她后，她说Shroob还将会复活的，然后变成了一个蘑菇。众人从空中落下，小路易在小库巴变成的蘑菇上被小马里奥弄哭，原来眼泪可以解除毒蘑菇的魔法。教授用先前发明的Hydrogush利用时间洞喷出人工制作的婴儿眼泪。时间机器也已经修好了，众人返回现代的城堡

到此游戏还没有结束，控制马里奥向上去休息。来到存档处，箱子跳出来说，假如愿意可以回到救公主之前。好不容易战胜Shroob，马里奥可不想回去。接着向前走，发现库巴倒在地上，众人围上去。把Shroob姐姐变成的蘑菇给库巴吃下后，他站了起来，认为自己得到了重生，充满了力量。

战斗开始，Shroob姐姐的灵魂从库巴身体里出来，这时马里奥众人不能攻击，也不能使用道具。只能反击或躲避库巴的火焰，使用火焰攻击到上方Shroob姐姐。战胜她后，库巴再次倒在了地上。

公园里，马里奥等人和自己的“younger me”告别……

文、责/天意

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年12月6日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年12月8日	召唤之夜 铸剑物语3 起源之石	BANPRESTO	ARPG
2005年12月15日	最终幻想4 ADVANCE	SQUARE ENIX	RPG
2005年12月31日	命令与毁灭 ADVANCE	TBA	RTS
2006年2月23日	游戏王EX 2006	KONAMI	TAB
2006年	国夫君 热血合集3	ATLUS	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	王女联盟	STING	SRPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年12月6日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年12月6日	波斯王子	UBISOFT	ACT
2005年12月8日	合金装备ACID2	KONAMI	SLG
2005年12月8日	激・战国无双	CAPCOM	ACT
2005年12月15日	KARAKURI	TECMO	ACT
2005年12月15日	航班GO！POCKET	TAITO	SLG
2005年12月15日	紧急出口	TAITO	ACT
2005年12月15日	反乱猎人X	CAPCOM	ACT
2005年12月22日	我的块魂	NAMCO	ACT
2005年12月22日	真・女神转生 恶魔召唤师	ATLUS	RPG
2005年12月22日	信长之野望 将星录	KOEI	SLG
2005年12月22日	大战略	元气	SLG
2005年12月29日	超级机器人大战MX	BANPRESTO	SRPG
2005年秋	天外魔境 第四默示录	HUDSON	RPG
2005年	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT
2005年1月12日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	BANDAI	RPG
2006年1月19日	街霸ZERO3↑↑	CAPCOM	FTG
2006年1月19日	伊苏 纳比斯汀的方舟	KONAMI	ARPG
2006年1月19日	电车GO!中央线篇	TAITO	SLG
2005年2月9日	三国志 中原的霸者	NAMCO	SLG
2006年2月23日	幻想水浒传1&2	KONAMI	RPG
2006年2月23日	头文字D STREET STAGE	SEGA	RAC
2006年2月23日	怪物王国 宝石召唤士	SCE	RPG
2006年3月2日	大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	KOEI	SRPG
2006年3月2日	刃舞者 千年的约束	SCE	RPG

各位在校的“同胞”们，千万不要把掌机带去学校，老师会趁你不在时“偷”去哦！（张逸哲）
男，16岁，浙江省海盐县武原镇实验中学初三(3)班，314300

2006年春	新洛克人	CAPCOM	ACT
2006年春	樱花大战1&2	SEGA	AVG
2006年春	心跳回忆 永远伴随你	KONAMI	AVG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	新牧场物语 无垢的生命	MMV	SLG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
未定	炼狱2	HUDSON	ARPG
未定	赏金猎人	NAMCO	ACT

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表　截止统计时间：2005年12月6日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年12月6日	波斯王子战略版	UBI SOFT	ACT
2005年12月8日	牧场物语 小矮人工作站 女孩版	MMV	SLG
2005年12月8日	甲虫王者 通往伟大的冠军之路DS	SEGA	RPG
2005年12月8日	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年12月12日	巫术 绯色的封印	STAR FISH	RPG
2005年12月15日	哈罗机器人ACT	SUNRISE	ACT
2005年12月22日	TAO 魔法之塔与魔法之卵	KONAMI	ARPG
2005年12月24日	噗哟噗哟 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年12月29日	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2006年1月5日	彩虹岛DS	TAITO	ACT
2006年1月19日	铁之羽	KONAMI	ARPG
2006年1月19日	生化危机 致命沉寂	CAPCOM	AVG
2006年1月26日	BLEACH 驰骋苍天的命运	SEGA	FTG
2005年2月1日	黑与白	MAJESCO	SLG
2006年2月23日	圣剑传说DS 玛娜之子	SQUARE ENIX	ARPG
2006年2月	大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	KOEI	SRPG
2006年	失落的魔法	TAITO	RPG
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	天外魔境2	HUDSON	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真·女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	口袋妖怪战队	任天堂	ARPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	真·三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	魔法假期 五星连珠之时(暂定)	任天堂	RPG
2006年	ASH(暂定)	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS(暂定)	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	天诛DS	FROMSOFTWARE	ACT
2006年	异度传说1+2	NAMCO	RPG
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG

祝编辑部的光棍们光棍节快乐！（吴江龙）谢谢……你的祝福……（翔武）
男，福建省福州市鼓楼区东水路18号3座301，350001



次世代商城

经典周边再汇集，动漫魅力无限放！

2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
  会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元
  (含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！

新品再到，年底将至，不想找点好玩有趣的东西送人么？本期我们推出了龙珠水晶座珠五代，尤其是这次还有既可爱又帅气凛然的18号，绝对推荐哦！找些实用东西的话，死神的包就不错；想要既实用又时尚的人就别错过NANA领带；想要华丽绚烂一番的人可以选择圣魔之血项链；趣味至上的话当然是哆啦A梦大头吊扣啦。趁着还没眼花赶快决定吧！





七龙珠Q版人物水晶座珠五代10件组

●最新系列的龙珠Q版座珠，本代包括特兰克斯、短笛、人造人17号、18号、16号、沙鲁、撒旦、悟饭、悟空（2种版本），采用了沙鲁大战时的形象，精致依旧。

¥39 编号:2530



哆啦A梦大头吊扣扭蛋5件组

¥45 编号:2529

●超可爱的大头造型哆啦A梦吊扣，身体还可以缩进头里！挂在书包上时，可以将身体拿出来让他随着你的脚步晃啊晃的。包括哆啦A梦、元祖哆啦A梦、哆啦咪、野比、技安5个角色。



¥39 编号:2563

军曹木木熊三件组

●今年大流行的木木熊，终于推出keroro军曹版的啦！本次包括keroro、tamama、giroro三款，高约13cm左右，关节可动，站在桌上趣味盎然



¥29 编号:2552

死神酷黑便携包

●做工一流的黑色死神主题包，印有黑崎一护的形象和死神的LOGO，附带背带可以斜背在身上，出门时用来装手机、钱包等再合适不过，尺寸约为17CMx6CMx11CM。

¥39 编号:2518

KERORO军曹大头挂链6件组

●6个一套。包括KERORO全体成员，身体可以缩进脑袋里面，亦可以露在外面，随着走动而自然摇摆。一款两种玩法，乐趣双倍！



¥29 编号:2541

NANA时尚领带

●NANA电影版的上映无疑带动了一股热潮，谁不想体验一把片中的感觉呢？超级女生的着装也在今年年尾造就了一股领带装的时尚风，不喜欢落后于他人脚步的男女生就赶快行动吧。

圣魔之血项链

¥25 编号:2574

●吉田直撰写，九条清作画，以华美颓废绚烂而著称的《圣魔之血》如今已经是无人不知。其中银发神父亚伯纳特罗德所戴的项链目前也终于现实化了，制作精细还原度绝佳。



¥26 编号:2495

死神露指手套（一双）

●大红色的死神露指手套，正面绣有"虚"的醒目标志，无论走到哪里，都能显尽张扬个性，十分帅气。柔软的质地，不仅可以在初秋给手保暖，还保证手指的灵活运用。

KERORO军曹时尚背包

●黑色船型时尚背包，正面印有KERORO军曹全体队员合影照，两侧亦有KERORO军曹个人敬礼图片，背包（不计背带）约长38cm，高约24cm。



¥39 编号:2507

¥45 编号:2462

KERORO军曹收集系列场景扭蛋5件组

●分别是KERORO军曹、TAMAMA二等兵、GIRORO伍长、KULULU曹长、DORURU兵长各自在相应场景上；将动画中经典镜头再现，让你想起原著中那些令你乐得不能自已的画面。

掌机迷2006年第一期抽奖

白色PSP豪华版



1名

日本原装NDS



1名

M3-CF电影卡



7名

M3-SD电影卡



7名

原装512MB CF卡



4名

原装512MB SD卡



4名

SD读卡器



10名

CF读卡器



10名

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.47的抽奖活动截止时间为12月30日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

45期中奖名单

PSP

江苏通州 葛南峰

NDS

辽宁铁岭 李智峰
广东佛山 罗嘉杰

GBM

重庆 郑德洋
四川仁寿 黄爽
广西玉林 梁东春
浙江温岭 李于亮
广西南宁 梁杰

合金装备索利德金属雕像

重庆 郑冠东
北京 陈曦
江苏南京 除恩源
北京 肖声扬
江苏苏州 计欣尧

FFⅧ枪刀

黑龙江 吕博淳
广东珠海 孙维海
广东翁源 吴毅
北京 李希
辽宁鞍山 梁宏
浙江嘉善 徐鸣君
广东肇庆 钟晓力
浙江德清 符宏伟
江西南昌 江浩宇
广东佛山 雷翼鹏

生化纯黑吊饰

广东肇庆 邓钧豪
江苏苏州 赵仲英
天津 张宇
上海 王健嵘
广东广州 高亦繁
上海 章书淼
上海 周家杰
重庆 薛寒冰
江苏仪征 李鑫
乌鲁木齐 杜强
广西南宁 韦荣洁
重庆 杨云飞
广东江门 卢俊杰
广东清远 周豪
江苏江阴 薛烨
广东湛江 邱势



圣诞玩什么！？
TOYS酷玩意 Vol.3
动漫游戏时尚周边
Vol.3
定价 9.80元
KERORO军曹
藍星征服
在今朝~是也！
玩具的快乐指南
让你的节日与众不同
内容丰富
赠品精美
12月24日 飘雪上市
定价 9.80元
现已接受邮购
邮购请注明“TOYS酷玩意3” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱　发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取